ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIÙ VENDUTA NEGLI USA 

INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM

100% indipendente — il Mensile per PlayStation

UN REGALO PAZZESCO!! La Bibbia dei Codici

TEKKEN 3

MEGA STRATEGIA

- PIÙ DI 1.000 MOSSE DEI PERSONAGGI PRINCIPALI

SQUARE

Sbarca in Occidente

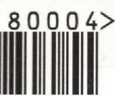
I SEGRETI DI:

- Need For Speed III
- Gran Turismo

INOLTRE:

- Kain 2 - Meglio di Zelda?
- I Film sui Videogiochi
- PlayStation Toys
- Tutto sul Tokyo Game Show

luglio '98 N. 4 L. 7900 PLAY PRESS PUBLISHING

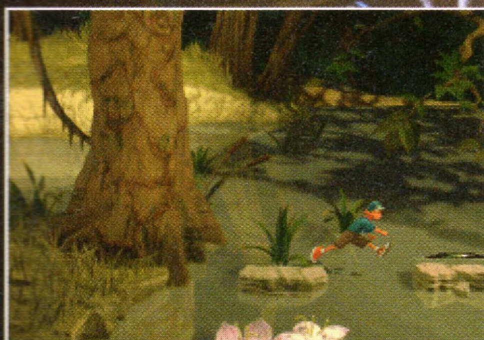



9 771126 490006 80004

SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

Un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre. Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà. A capo d'un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che è venuto a liberare il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo! Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'astuzia feroce, personaggi pieni d'ironia...
E' Heart of Darkness, candidato ad essere il miglior plattform di sempre.

- Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi sottili e di trappole ingegnose
- 176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche
- Ideato dai creatori di Another World e Flashback
- Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica.










www.heartofdarkness.com






COMPLETAMENTE IN ITALIANO

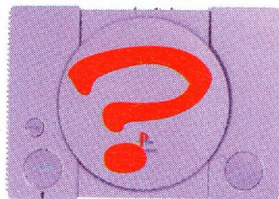


www.halifax.it

L'Estate si sta avvicinando e i grandi segreti stanno per essere rivelati!

START

Essendo giunti alla metà dell'anno, nessuno sembra avere il benché minimo indizio su cosa bolle in pentola per la PlayStation nella seconda metà del 1998. In questo periodo dell'anno due grandissimi eventi sconvolgono il mondo dei videogiochi: il Tokyo Game Show e l'americanissimo E3. Durate queste manifestazioni le più importanti società del divertimento elettronico rivelano i loro piani più segreti. Finora la situazione è stata abbastanza tranquilla in quanto gli editori non volevano rivelare i loro piani prima dei grandi eventi. Anche se noi della stampa specializzata gli ronziamo attorno, è stupefacente come le compagnie riescano a mantenere il segreto fino al primo giorno delle manifestazioni quando tutto quanto è infine rivelato. Quando leggerete queste righe, le due manifestazioni si saranno già concluse, ma mentre scrivo il segreto è ancora fitto. Restano ancora molte domande irrisolte. In cima alla mia lista c'è *Metal Gear Solid:* quando potremo giocare con questo gioco e quando uscirà? Le voci indicano che una prima versione del prodotto sarà presentata a Tokyo, ma la Konami sostiene che si tratterà solamente di una videocassetta e che la demo giocabile sarà disponibile all'E3... mistero!



▲ Per la seconda metà dell'anno quale sorprese avrà in serbo per noi questa scatoletta grigia?

Un mistero ormai rivelato è il controller Dual Shock della Sony. L'8 maggio è stato ufficialmente distribuito in tutti i negozi PlayStation a un buon prezzo. Ma forse il mistero più grande di tutti è la Square ed i suoi piani per il mercato statunitense. Se siete appassionati di GDR o dei semplici fans della Squaresoft, allora correte a leggere Monitor! Troverete la notizia che tutti voi aspettavate. Se questo non vi basta, ci sono tante altre novità in serbo dalla Sony, dalla Midway e dalle altre grandi società. Una di queste si chiama "Crash 3"... a buon intenditor! Accidenti! Le cose si definiranno solamente nei prossimi due mesi, ed io non riesco ad aspettare!

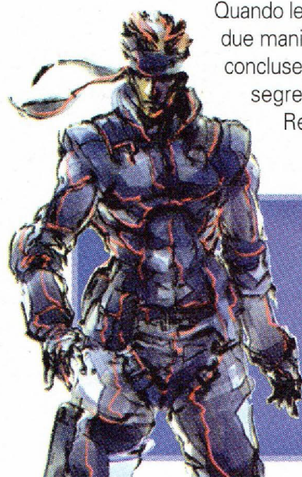
▶ ALESSANDRO FERRI



"CON L'ARRIVO DELLE DUE GRANDI MANIFESTAZIONI, RIMANGONO MOLTE DOMANDE IRRISOLTE."

MISTERI PLAYSTATION

Ecco qualcuna delle grandi domande sulla PlayStation. Alcune hanno già trovato risposta, per le altre l'attendiamo ...



◀ Che succederà con *Metal Gear Solid*? Quando si deciderà la Konami a dare una data d'uscita?



▲ L'Analog Pad Dual Shok della Sony ha invaso i negozi italiani a maggio!



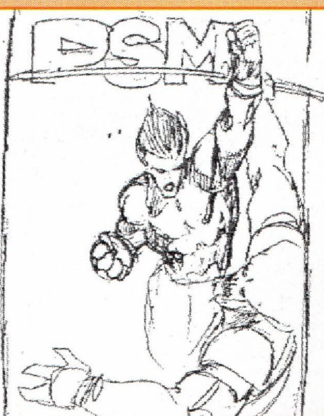
▶ La Sony ha fatto circolare voci su *Crash 3*, ma quali altri assi nasconde nella manica?

LA COPERTINA DEL MESE

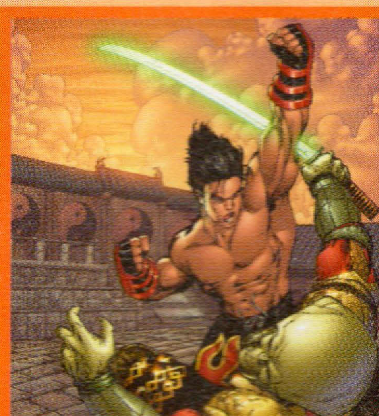
In ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molto fieri di dare vita a piccole opere d'arte per presentare, nel miglior modo possibile, il nostro giornale. Questo mese siamo contenti di aver lavorato con Ryan Benjamin, che i fan accaniti di fumetti dovrebbero ricordare per Phantom Guard della Wildstorm. E' un grande appassionato di giochi ed elenca Tomb Raider tra i suoi preferiti. Tenete d'occhio questo tipo, perché è solo all'inizio.



Ecco la prima idea che Ryan aveva abbozzato. Volevamo mostrarvi due dei principali protagonisti di Tekken, così abbiamo scelto Jin e Yoshimitsu.



Questo secondo disegno ci sembrava meglio del primo. Lasciava più spazio sulla sinistra per il testo ed inoltre Yoshimitsu era più visibile, mentre viene pestato per benino.



L'ultima immagine rende bene l'idea di ciò che è davvero Tekken 3: combattimento frenetico ed estremo! Il colore aggiunge anche più pathos. Cavolo, dopo aver visto questo disegno mi viene voglia di andare a giocare!

PSM ITALIA
100% indipendente · il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation ■ Luglio 1998, numero 4
Pubblicazione mensile della PLAY PRESS PUBLISHING srl

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Marco Rufoloni Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Francesco Fondi Corrispondente Estero
Alessandra Borsini Diffusione
Andrea Gorello Abbonamenti

CREDITI USA

Chris Tyberious Slate Supervisore Capo
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Redattore Anteprime/Recensioni
Noah Massey Redattore Strategie/Bonus
Blake Fischer Redattore Anticipazioni
Eugene Wang Direttore Artistico
Gary Liew Designer grafico

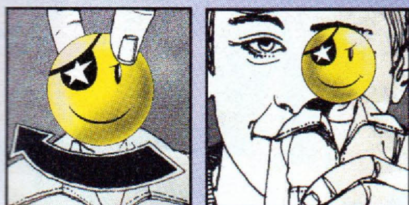
Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Gerrard Serrano, Robert DeJesus,

Illustrazione di Copertina
Ryan Benjamin

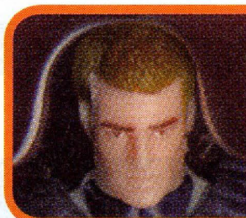
Pubblicità
Union Media Srl - Telefono 06/3203483 - 06/3203608 - Fax 06/3203673

Si ringrazia:
Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **BMG Interactive** (Rosy di Bernardo), **Sony** (Tiziana Pescosolido), **Medium** (Beatrice Giannini), **CD Verte** (Sylvie Barret), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi), **Promosystem** (Stefania Tuscano), **C.T.O.** (Silvia Voltan)

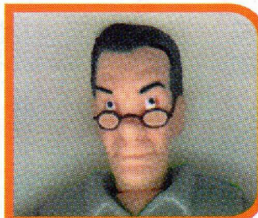
Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: col numero 154/98 del 7/4/98. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.



IL TEAM DI PSM:



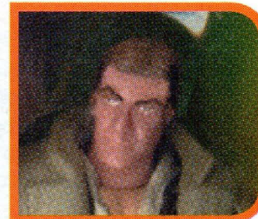
CHRIS SLATE
Redattore Capo
Ama: Tutti i tipi di giochi
Caratteristica del Bambolotto: Se mi spingete sulle braccia contemporaneamente, mi esce dal sedere un pallone da pallacanestro. Per favore, non fatelo.



STEPHEN FROST
Redattore Anteprime/Recensioni
Ama: Combattimento, GDR,
Caratteristica del Bambolotto: Non faccio niente di speciale, ma potete avermi con solo 10 prove d'acquisto di PSM.



NOAH
Redattore Strategie
Ama: Corse, Simulazioni
Caratteristica del Bambolotto: Potete girare la mia testa e infilzarmi con gli spilli. Ed il mio involucro esterno è anche profumato!



BILL PARIS
Corrispondente dal Giappone
Ama: Le Battaglie aeree, i Picchiaduro
Caratteristica del Bambolotto: Se girate il mio torso, vi lancerò un tetsubishi sui piedi!



BLAKE
Redattore Novità
Ama: Corse, Giochi di Combattimento, Tiri al bersaglio
Caratteristica del Bambolotto: Posso dire due cose: "Grant Morrison è un dio!" e "Di corsa a Del Taco!".



B. CHIBI-CHAN
Corrispondente dal Giappone
Ama: Ogni tipo di gioco!
Caratteristica del Bambolotto: Sono confezionato con ogni sorta di novità segreta per PlayStation; come i piani per PS2!



CHARLES FROHMAN
Managing Editor

Che fa: Legge un sacco di roba. Ascolta un sacco di scuse. Fa un sacco di minacce. Sputa semini.
La frase del mese di Charles: "In guardia gente, datemi la vostra copia o scappate più in fretta che potete."



EUGENE WANG
Direttore Artistico

Che fa: Dirige le arti e lecca i mouse. Usa la sua lingua avvolgente solo per il bene, mai per il male.
La frase del mese di Eug: "Quel Mouthese non shi ferma! Lasha la mia lingua bashtardo!!!"



GARY LIEW
Designer grafico

Che fa: Realizza pagine incredibili per la migliore rivista del mondo dedicata alla PlayStation. Rivolge parole di incoraggiamento.
La frase del mese di Gary: "Svelti, cambiatemi la batteriaaaaa......"



ALESSANDRO FERRI
Direttore editoriale

Che fa:
Cerca di collegare la console all'albero su cui vive.
La frase del mese di Alessandro:
"Acc.! La corrente elettrica!!"



LUCA CARTA
Coordinamento Redazionale

Che fa:
Trascorre le sue giornate in uno stagno.
La frase del mese di Luca:
"Un giorno mi trasformerò in un tirannosauro!"



CARLO CHERICONI
Editor tecnico

Che fa:
Trova nuove vie per raggiungere la pace dei sensi.
La frase del mese di Carlo:
"Lasciatemi in pace sul bordo del cornicione o salto di sotto!!!"



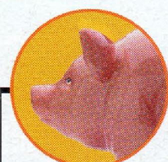
MARCO RUFOLONI
Traduttore

Che fa:
Inventa nuove lingue.
La frase del mese di Marco:
" Xayckl m."



FRANCESCO FONDI
Corrispondente estero

Che fa:
Fra un Rave e l'altro colleziona... ragazze giapponesi.
La frase del mese di Francesco:
"Meglio una PlayStation oggi che un Nintendo 64 domani!"



GIORGIO MEO
Grafico

Che fa:
Sgrufola grafiche.
La frase del mese di Giorgio:
"Che porcata!"

PSM ITALIA
100% indipendente
il Mensile per PlayStation
Numero 4
Luglio 1998
PLAY PRESS PUBLISHING

Need for Speed III: Grandi Inseguimenti

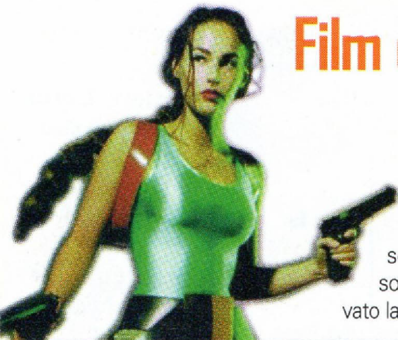
pg. 62

In *NFSIII* i poliziotti sono alle vostre calcagna e vi servirà tutto l'aiuto possibile per seminarli. Ecco perché abbiamo contattato direttamente Hanno Lemke, il produttore capo del gioco. Lui ci ha rivelato tutte le strategie più interessanti! Scoprirete come si fa a sbloccare le macchine inaccessibili, come gareggiare su dei nuovi tracciati e dove trovare le scorciatoie migliori.



Film da Videogiochi

pg. 9

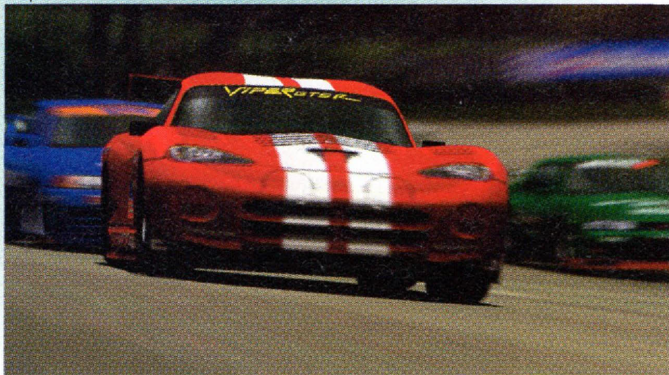


E' tutto vero. I vostri videogiochi preferiti stanno finalmente per approdare sul grande schermo! Controllate le notizie nella nostra sezione Monitor per sapere quali sono i titoli PlayStation che hanno trovato la strada per Hollywood.

Gran Turismo

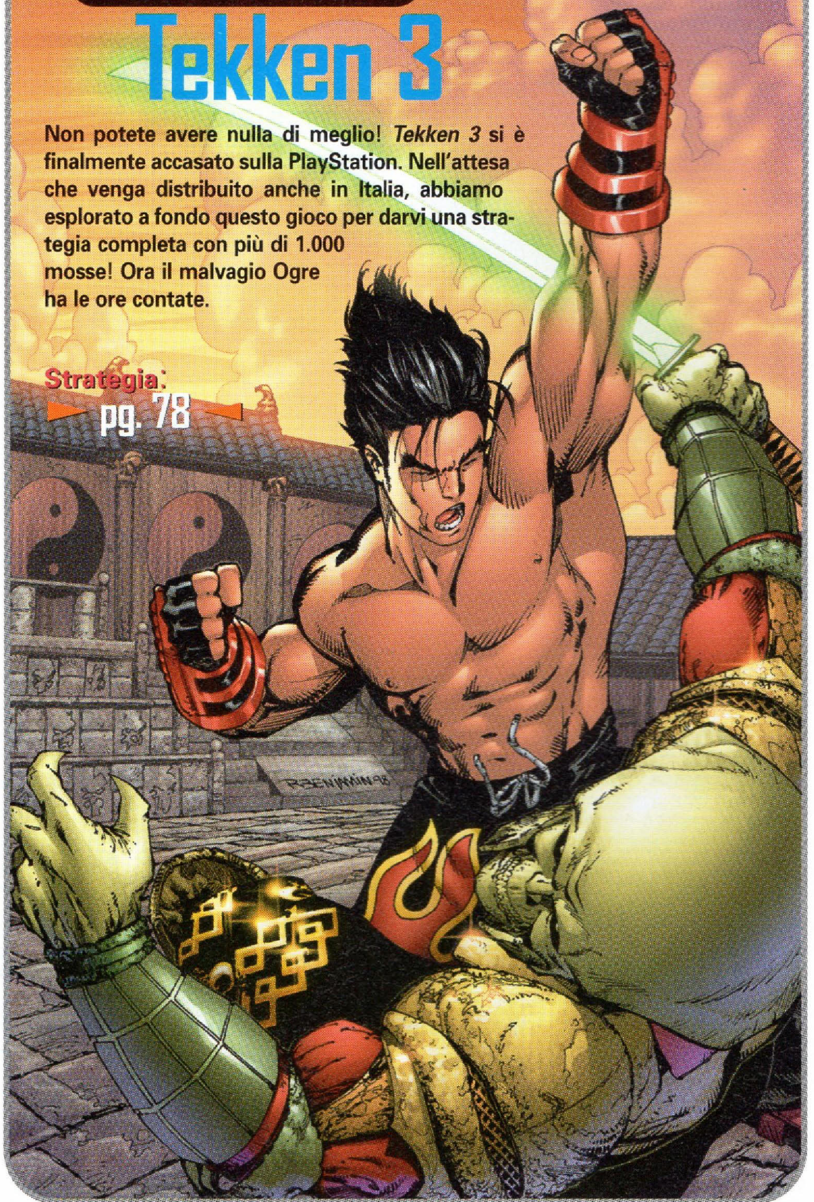
pg. 70

Questo gioco è davvero complesso! Vi ci vorrà un po' per riuscire ad affinare le vostre capacità di pilota, ma ne vale la pena! Per aiutarvi nel vostro cammino verso il podio, abbiamo messo assieme una strategia che tiene conto di ogni cosa. Saprete come guidare ciascun tipo di vettura, quali opzioni modificare, come ottenere i modelli nascosti ed anche come affrontare quelle maledette curve strette. L'unica cosa che dovrete fare voi è arrivare primi a quella bandiera a scacchi.



COPERTINA

Tekken 3



Non potete avere nulla di meglio! *Tekken 3* si è finalmente accasato sulla PlayStation. Nell'attesa che venga distribuito anche in Italia, abbiamo esplorato a fondo questo gioco per darvi una strategia completa con più di 1.000 mosse! Ora il malvagio Ogre ha le ore contate.

Strategia: pg. 78

Giocattoli!

pg. 57



Siamo all'inizio di una grande invasione di action figures ispirate ai personaggi dei vostri videogiochi preferiti! I fabbricanti occidentali stanno investendo nel vasto mercato del divertimento elettronico, nella speranza di emulare il successo che questi giocattoli riscuotono in Giappone. Da quanto abbiamo potuto vedere, si tratta di roba forte!

Menu Principale





monitor ► PG. 8 ◄

Le ultimissime dal mondo PlayStation

- Un nuovo GDR: Kain 2 - L'assassino di Zelda? ► PG. 8 ◄
- Gossip ► PG. 12 ◄
- D&R: il Produttore Capo di NFS III! ► PG. 14 ◄
- Checkpoint!! La scheda di PSM ► PG. 16 ◄
- Made in Japan ► PG. 18 ◄

recensioni ► PG. 24 ◄

I giochi del mese, pesantemente testati dai nostri esperti

anteprime ► PG. 42 ◄

Il meglio e il peggio di quello che ci offrirà il mercato

- Metal Gear Solid ► pg. 42 ◄
- The Unholy War ► pg. 44 ◄
- VR Baseball '99 ► pg. 45 ◄
- Bio Freaks ► pg. 46 ◄
- Gran Stream Saga ► pg. 47 ◄
- WarGames ► pg. 48 ◄
- X-Men Vs. Street Fighter ► pg. 50 ◄
- Vigilante 8 ► pg. 51 ◄
- ODT ► pg. 52 ◄
- Akuji ► pg. 53 ◄
- Wild 9's ► pg. 54 ◄
- Parasite Eve ► pg. 56 ◄

spaccacodici ► PG. 86 ◄

Tutti gli ultimi trucchi per i vostri giochi preferiti

lettere ► PG. 92 ◄

Domandate e vi sarà risposto

- Forum ► pg. 93 ◄
- Marketplace ► pg. 96 ◄
- L'ultima Sfida ► pg. 98 ◄



reset ► PG. 97 ◄

Date un'occhiata a cosa vi aspetta nel prossimo numero!

Game Index

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa:

Akuji	pag 53	ODT	pag 52
Alundra	pag 36	Parasite Eve	pag 56
Bio Freaks	pag 46	Punky Skunk	pag 34
Bomberman	pag 32	Reboot	pag 32
Crime Killer	pag 34	Speed Racer	pag 30
Dead or Alive	pag 26	Tekken 3	pag 78
Final Fantasy	pag 68	Triple Play '99	pag 30
Forsaken	pag 28	Unholy War, The	pag 44
Gran Stream Saga	pag 47	Vigilante 8	pag 51
Gran Turismo	pag 70	Wargames	pag 48
Metal Gear Solid	pag 42	Wild 9's	pag 54
NBA Shootout 98	pag 28	World Cup 98	pag 33
Need for Speed III	pag 62	X-Men Vs. SF	pag 50

Rapporto Speciale: Il Tokyo Game Show



► PG. 38 ◄

Dovreste ormai sapere che la maggioranza dei giochi davvero mitici proviene dal Giappone. Così, quale posto migliore per dare una sbirciatina al futuro dei giochi su PlayStation se non il Tokyo Game Show? Tutti i migliori e peggiori giochi, le sorprese più incredibili, e un sacco di belle foto del Giappone per tutti voi otaku che sbavate dall'impazienza.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Una prima occhiata a questo inatteso seguito

► pg. 8 ◄

Questo mese concentriamo la nostra attenzione su questo inatteso sequel del classico GDR *Legacy of Kain*. Abbiamo avuto da poco la possibilità di dare un'occhiata a *LOK: Soul Reaver* ed anche se il gioco è ancora nelle prime fasi di sviluppo, vi possiamo già dire che la Crystal Dynamic sta mettendo a segno un bel colpo.

Noi ne abbiamo le prove!



Al giorno d'oggi, queste notizie sono solo a un clic su Internet. Ma in rete non avete gli articoli accurati di PSM con più dettagli e informazioni extra. Noi scaviamo a fondo per darvi la vera notizia dietro ai titoloni.


▲ Raziel copre le parti del suo corpo che si sono dissolte quando fu scaraventato in acqua da Kain.

Kain 2: Zelda Killer?

Una nuova ambientazione 3-D per il seguito di questo popolare gioco

L'originale *Legacy of Kain* è stato il primo vero GDR per PlayStation a essere distribuito in Occidente. Anche se molti di voi hanno apprezzato lo stile di gioco e la ben riuscita ambientazione dark, c'erano evidenti problemi di tipo tecnologico. La grafica del gioco somigliava a quella delle vecchie console a 16 bit ed aveva tempi di caricamento orribilmente lunghi, tanto da mettere a dura prova la pazienza di chiunque. Ora la Crystal Dynamic propone il seguito di Kain e per quello che abbiamo visto, potrebbe essere uno dei giochi più incredibili che la PlayStation abbia mai ospitato!

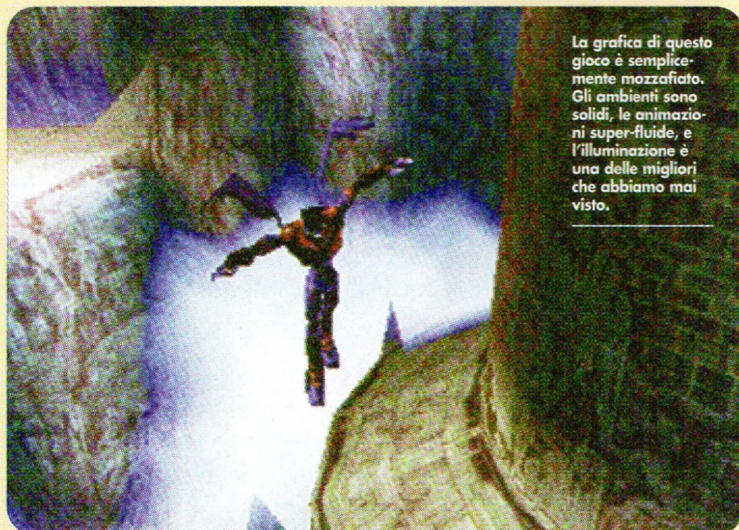
Legacy of Kain: Soul Reaver si svolge 1000 anni dopo il primo gioco. Dopo la prima avventura, Kain è diventato il Re di Nosgoth, con tutti i vampiri al suo comando. Voi interpretate Raziel, uno dei precedenti paladini di Kain, che dopo essere stato abbandonato è diventato il servitore di un essere conosciuto come "L'Antico". Questo essere non si nutre di sangue, ma di anime. Così inizierete una ricerca per procurargli le anime di cui si ciba.

Quest'ultima versione di Kain è ambientata in un mondo stupefacente, realizzato in 3-D ad alta risoluzione (512x240). Ogni locazione ha la giusta atmosfera e persino Raziel è oscuro ed angosciante, specialmente quando abbassa la maschera per succhiare l'anima di un avversario. Le animazioni sono molto realistiche e sono state digitalizzate da movimenti di attori reali. Logicamente non manca la solita manciata di effetti speciali: come i lampi di luce e l'atmosfera nebbiosa. Kain 2 sembra raggiungere nuovi standard tecnologici che prima si credevano impossibili su PlayStation.

Lo svolgimento del gioco è un incrocio tra il GDR tipico del primo Kain (si basa su una storia cupa ed intricata) ed un platform game 3-D. Da quello che abbiamo potuto vedere, Kain 2 sarà molto lungo, con una progressione di eventi simile alla serie Zelda della Nintendo.

Riuscirà Kain 2 a diventare il miglior GDR dinamico del 1998? Per trovare risposta a questa domanda non perdete i prossimi numeri di PSM


▲ Raziel può usare le sue piccole ali per farsi trasportare dalle correnti calde. Le sue limitate possibilità di volo lo aiuteranno a superare gli abissi più profondi.


La grafica di questo gioco è semplicemente mozzafiato. Gli ambienti sono solidi, le animazioni super-fluide, e l'illuminazione è una delle migliori che abbiamo mai visto.





Questo gioco ha le più belle ambientazioni 3-D che abbiamo mai visto sulla Play-Station, credeteci!

RECENSIONI PERIFERICHE



Gunz T

COMPAGNIA: ACT Labs
DATA DI USCITA: Già disponibile
PREZZO: £ 60.000 circa

Vi sembrerà strano, ma al momento su PlayStation ci sono più modelli di pistole a raggi infrarossi che giochi che le utilizzano. Ultimamente si sono comunque visti alcuni titoli decenti anche in questa categoria, tra cui Time Crisis, Point Blank e l'imminente Elemental Gearbolt.

La Gunz T della Act Labs si presenta come una pistola a raggi infrarossi della seconda generazione. Ha un'impugnatura molto confortevole (anche per quelli che hanno le mani grandi) ed è perfettamente bilanciata così da non affaticare il braccio. Non mancano tutte le caratteristiche delle nuove pistole per PlayStation: diversi tipi di autoricarica e compatibilità sia con lo standard GunCon che con quello normale (potrete utilizzarla con qualsiasi tipo di gioco per pistola). La nuova Gunz T ha anche un'altra caratteristica del tutto innovativa mai vista su altre pistole. Vi basterà inclinarla verso l'alto o verso il basso

Presto Nei Cinema Vicino a Casa Vostra

Hollywood si contende i diritti sui videogiochi

Sembra che Hollywood si sia di nuovo rivolta ai videogiochi per trovare nuove idee. Tradizionalmente sono i giochi a basarsi sui diritti di film. In questi giorni si sta invece seguendo il cammino opposto. Con almeno cinque film in lavorazione basati su videogiochi famosi, la domanda sorge spontanea: "C'è mancanza di idee o i videogiochi hanno davvero sfondato?".

La prima notizia è l'annuncio ufficiale di un imminente film su ***Tomb Raider***. La Paramount Picture ha appena siglato un contratto con la Eidos per l'uso di Lara Croft come personaggio di un film. Per adesso la Paramount è ancora alle prime fasi di realizzazione e sta cercando una sceneggiatura che sia capace di trasporre le gesta della nostra eroina sul grande schermo.

La Threshold Entertainment si è assicurata i diritti per portare ***Duke Nukem*** ad Hollywood. Ha anche espresso interesse per acquisire i diritti di sfruttamento del personaggio anche per la televisione e gli home video. La buona notizia è che la Threshold è la stessa compagnia che ha realizzato il film di *Mortal Kombat*; la cattiva è che ha anche prodotto il suo schifido seguito: *Mortal Kombat: Annihilation*. Solo il tempo ci dirà se la Threshold renderà giustizia a Duke.



Lara dal vivo? La Paramount scommette che il film di Tomb Raider gli frutterà milioni.

Infine la Fox ha preso i diritti per fare un film basato su ***Interstate '76*** della Activision. Anche l'imminente gioco *Vigilante 8*, che combina stranezze retrò con azione senza respiro, si ispira a questa licenza. Nessun altro dettaglio su questo film è trapelato, salvo il fatto che è in produzione.

Nel frattempo la Fox sta curando un film basato sui diritti di ***Wing Commander***. A quanto sembra in Inghilterra la lavorazione sarebbe in fase avanzata.

Tra gli altri film in lavorazione ci sarebbero ***Resident Evil***, ***Doom*** e una versione in Computer Grafica (tipo *Toy Story*). Hollywood sta scommettendo sulla popolarità di questi giochi per portare la gente al cinema. Con grandi nomi coinvolti e i soliti mega capitali investiti, speriamo che alcuni di questi film riscuotano successo.

Sfortunatamente dobbiamo aspettare un po' per sapere quale sarà degno dei nostri soldi e quale no. Nel frattempo tenete d'occhio questo spazio per gli aggiornamenti.

NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation:

La EA Sports ha preso la licenza per legare il nome del famosissimo golfista Tiger Woods al suo nuovo gioco di golf, in uscita la prossima estate. Non abbiamo notizie sulla cifra spesa per l'accordo, ma sappiamo che la EA l'ha rincorso per molto tempo. L'ufficio stampa della EA si è spinto a definire l'accordo in questo modo: "Un momento cruciale nella storia dei videogiochi sportivi".

ThunderForce V sarà convertito per PlayStation durante le vacanze. Il gioco è l'ultimo di una lunga serie di gloriosi shooter che incontrarono molto successo nell'era dei 16 bit.

Il programmatore Ion Storm ha annunciato che dopo aver pubblicato la versione PC di *Anachronox*, ne curerà personalmente la conversione su PlayStation. Quest GDR dalle atmosfere epiche tipo Chrono Trigger per SNES, non sarà pronto prima del prossimo anno.

Continua a pagina 10

Squaresoft si Unisce a Electronic Arts

Nuove speranze per tutti i fan dei GDR!!!

La notizia è una vera bomba. La mitica Square ha stretto un accordo con la Electronic Arts per la vendita di giochi in Giappone e Nord America. In Giappone, la nuova società sarà chiamata 'Electronic Arts Square Inc.' e si occuperà di distribuire i giochi sviluppati dalla EA nel paese del Sol Levante. In America, ci sarà l'altra divisione chiamata 'Square Electronics Arts L.L.C.' che distribuirà i giochi Square negli USA.

Molti di voi si staranno domandando quali siano i benefici per i giocatori italiani. Il primo è sicuro ed abbastanza evidente, tutti i GDR della Square saranno tradotti in inglese. Lingua sicuramente meno ostica del giapponese. Inoltre ci sono ottime possibilità che questi giochi vengano importati in Italia e completamente tradotti. Tra i primi giochi che vedremo in versione americana ci saranno il mitico *Xenogears* ed il bellissimo ed intenso *Parasite Eve*. Anche gli amanti dei giochi d'azione saranno felici di poter giocare presto a *Bushido Blade 2* in versione occidentale.



A causa dei suoi contenuti religiosi, si era persa la speranza di poter giocare a *Xenogear* in un lingua diversa dal giapponese. Ora le cose sono finalmente cambiate; il '98 sarà un grande anno per gli manti dei GDR.

Logicamente PSM vi terrà costantemente informati sugli sviluppi di questa fusione che si presenta come la più importante del decennio.

NFL Blitzkrieg

Gli sviluppatori cercano di sfruttare il successo di NFL Blitz

Se siete entrati di recente in qualche sala giochi, avrete forse notato il nuovo successo della Midway, *NFL Blitz*. Questa gioco è un football americano iper violento e senza falli. Pensatelo un po' come una versione NFL del famosissimo *NBA Jam*. Di questo titolo è prevista una conversione per PlayStation prima del periodo natalizio.

Tuttavia molte compagnie sperano di battere sul tempo la Midway facendo uscire giochi dello stesso tipo. La prima è la Sony, il cui *NFL Xtreme* è l'immagine sputata di *Blitz*, completa di giocatori grandi e grossi, linguaggio volgare e violenza a profusione. La Sony spera di migliorare la competizione aggiungendo nuove caratteristiche come la modalità campionato e la possibilità di costruire la propria squadra. Questo gioco sarà pronto a giugno, ben prima della data di realizzazione della Midway, prevista per settembre.

L'altra compagnia coinvolta nella corsa è la Electronic Arts. Si suppone che abbia in sviluppo un nuovo gioco d'azione basato sul football.

Una cosa è certa: la prossima estate i campi di football virtuali vedranno molta più azione e violenza del solito. Dobbiamo solo aspettare!



***NFL Xtreme* promette azione e violenza estrema. E' rivolto soprattutto ai fan del football più aggressivi e con poca pazienza.**

per avere lo stesso effetto della pressione del secondo pulsante di fuoco. Questa caratteristica torna utile in giochi come *Time Crisis*: vi basterà abbassare la pistola per nascondervi e ricaricare. Sfortunatamente c'è un breve tempo morto tra la vostra azione e la risposta del videogioco. Di conseguenza, almeno per *Time Crisis*, vi darà più fastidio di quanto non vi aiuti. Fortunatamente lo stesso effetto può essere ottenuto con il pulsante di azione convenientemente situato sul retro della pistola. Usando questo metodo più classico tutto funzionerà alla perfezione. La Gunz T è ottimale per chi gioca molto a questo tipo di giochi ed è precisa come le altre pistole luminose. Come ciliegina sulla torta la Gunz T è particolarmente adatta a quelli di voi che hanno il nuovo modello di PlayStation. L'attacco RCA (per GunCon) ha un filo molto lungo, così può essere collegato al retro della TV invece che alla PlayStation.

Concludendo la Gunz T è una buona periferica compatibile con tutti i giochi sul mercato. La possibilità di ricaricare abbassando la pistola non sembra per ora funzionare nel migliore dei modi. Speriamo che questa buona idea venga ulteriormente perfezionata perché potrebbe essere molto utile in alcuni tipi di giochi. Se non state cercando costosissime ed ingombranti pistole con rinculo e pedaliera, la Gunz T potrebbe essere quello che fa per voi.

VOTO: 8

NOTE

Continua da pagina 9

La Sony, la Namco e la Polygon Pictures hanno unito le forze per realizzare un film animato in Computer Grafica. Il progetto ha un budget di 60 milioni di dollari e vedrà impegnati almeno 200 artisti digitali. Non si sa nulla attualmente sulla trama e sugli attori coinvolti. Il film dovrebbe uscire in Giappone nel '99, ma non si hanno dettagli sulla possibile data di uscita in Occidente.

Il governo brasiliano ha vietato in tutto il paese la vendita dell'ultra-violento *Grand Theft Auto*. I negozianti saranno multati con cifre fino a £15.000.000 se presi con le mani nel sacco. L'ASC, editore di GTA, è andata in visibilio per la pubblicità gratuita derivata da questo divieto.

A dispetto di quanto già annunciato, l'Interplay ha cancellato la conversione per PlayStation del suo antisociale *Carmageddon*. In altri bollettini Interplay, risulta cancellato anche il gioco di lotta *Clayfighter Extreme*.

I primi premi Academy of Interactive Arts and Sciences dovrebbero essere consegnati alla E3 di quest'anno, ad Atlanta. Le categorie includono i titoli per console, per PC, online e per sale gioco. Saranno presenti molte grandi industrie, come la Sega e la Microsoft. Si spera che questo diventi l'Oscar del mondo dei videogiochi.

La RASPA, l'agenzia russa anti pirateria, ha bersagliato il mercato nero con una serie di raid. Le copie illegali di giochi per PlayStation vendute in Russia arrivano al 98%, ed i ricercatori di mercato sperano che queste misure anti pirateria possano incrementare il mercato in Russia fino al 200% ogni anno.

La Capcom ha annunciato l'uscita di una nuova versione di *Resident Evil 2* e *Resident Evil Director's Cut* compatibili con il controller Dual Shock.

Una bella sorpresa dalla Sony: il mitico *Hot Shot Golf* verrà distribuito in Italia con il titolo "Everybody's Golf".

Robyn Miller, co-creatore dei bei giochi *Riven* e *Myst*, ha lasciato la Cyan per intraprendere una carriera ad Hollywood. La sua nuova compagnia cinematografica, la Land of Point, ha già due film in lavorazione. Nessuno dei due è però collegato alla trama di *Myst*.

Dopo mille ripensamenti, la Capcom ha finalmente deciso il nome definitivo per il suo attesissimo *Mega Man 3-D*. Il gioco si chiama ora *Mega Man Legends*. Speriamo che la Capcom non ci stupisca con un ulteriore cambio di nome...

La Acclaim ha ufficialmente fatto fuori la sua divisione Arcade. Così i proprietari di PlayStation non dovranno più temere conversioni di giochi come *Batman Forever: The Arcade Game* o *NBA Extreme*. Delle vere schifezze!

Novità dalla Yaroze



La vostra fonte d'informazione per tutte le ultime novità sullo Yaroze

Benvenuti alle ultime novità e notizie dalla Yaroze. Lo scorso mese abbiamo parlato con Mario Wynands, il Direttore/Coordinatore della Sidhe Interactive. La Sidhe, partita da un gruppo di amici che si sono riuniti per sviluppare un gioco Yaroze, è diventata una società pienamente operante e con licenza regolare. Ecco la seconda parte dell'intervista.

PSM: Per ricollegarci allo scorso numero, parlaci del gioco su cui state attualmente lavorando e cosa lo rende speciale.

Mario: Il nostro primo titolo, *Chronicle*, è un gioco d'azione/avventura diverso da tutti gli altri visti finora. Immaginate un mondo di un'era industriale con cemento, acciaio, vapore, olio. Tutto mescolato in un'amalgama di follia, di mistico, di arcaico con un sottofondo terrificante. Un intrigante ambiente in cui guideremo un eroe sgradevole, costretto a combattere per sopravvivere. Il tutto lungo numerosi livelli pieni di follia.

PSM: Wow! Avete già firmato o contattato qualche editore per *Chronicle*?

Mario: Non abbiamo ancora firmato con un editore (stiamo iniziando solo ora ad avere qualche contatto), ma siamo sicuri di trovare una buona compagnia per questo titolo. Credo che il concetto, l'estetica unica ed i personaggi previsti per il gioco lo renderanno una garanzia di buone vendite. Anche gli editori lo capiranno. Chiunque sia interessato alla pubblicazione di questo gioco può contattarmi al mario@sidhe.co.nz

PSM: Quanto pensi che ci vorrà per avere un versione giocabile di *Chronicle*?

Mario: Attualmente abbiamo terminato la seconda generazione del motore del gioco. Vi sono incluse animazioni, rivelatore di collisioni, fisica di base, ecc. Tuttavia al momento non c'è ancora un gioco e non credo che realizzeremo una demo visto che vogliamo ancora migliorare alcune cose. Non aspettatevi di vedere entro breve una prima versione giocabile.

PSM: Avete già in mente dei progetti futuri?

Mario: Abbiamo molte idee che ci piacerebbe esplorare. Ovviamente vogliamo sfruttare la tecnologia che stiamo creando per *Chronicle*. Così abbiamo altre idee tecnologicamente simili. Abbiamo anche altre idee interessanti che però avrebbero bisogno di un motore completamente nuovo. Quindi dovranno aspettare visto che in questo momento i nostri sforzi sono concentrati su *Chronicle*.

▲ ***Chronicle*** **ora può sembrare un gioco in prima persona, ma alla fine sarà invece in terza persona come *Tomb Raider*.**

PSM: Visto che prima di formare la Sidhe Interactive siete tutti stati appassionati programmatori della Yaroze, volete darci qualche buon suggerimento sulla programmazione di giochi?

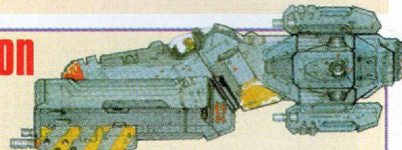
Mario: Penso che per il software dei giochi (ed anche per gli altri) sia importante basarsi su fondamenta solide. Per ottenere questo bisogna studiare accuratamente le caratteristiche tecniche dell'hardware e programmare con attenzione. E' importante progettare attentamente il gioco ed il suo motore, lavorare sulle caratteristiche tecniche e progettare i componenti software da mettere in relazione affinché lavorino insieme. Tutto questo prima di cominciare la programmazione.
Seguite il processo di sviluppo tenendo presente il quadro generale. Sviluppare il codice in modo generico rende più facile aggiungere in seguito nuove caratteristiche o fare delle modifiche. Le ottimizzazioni si possono fare in un secondo momento. Per quelli che sono interessati alla commercializzazione di prodotti PlayStation, è consigliabile seguire il programma Yaroze. Ci sono già stati molti esempi di membri Yaroze che sono stati assunti da software house famose in base alle loro esperienze Yaroze.

PSM: Sagge parole. Grazie per la tua disponibilità, Mario. Desideriamo augurare a te ed alla tua società la migliore fortuna per i vostri progetti. Naturalmente PSM sarà lieto di parlare di nuovo con te in futuro.

Questo conclude la nostra intervista. Per quelli di voi che sono interessati alla Sidhe Interactive, potete trovare altre informazioni al www.sidhe.co.nz. E' tutto per questo mese, così restate in attesa del prossimo numero per altre notizie da Yaroze!

Psygnosis Prepara una Vendetta sulla PlayStation

Colony Wars 2 promette anche di più rispetto a ciò che ha reso grande l'originale



▲ **Questo è uno schizzo di come saranno le astronavi che piloterete in questo seguito. Grandiose!**

Lo scorso mese avevamo annunciato che la Psygnosis stava lavorando intensamente per dare un seguito al successo dello scorso anno, *Colony Wars*. Eccovi qualche altra informazione su questo nuovo titolo. Si intitola, appunto, *Colony Wars: Codename Vendetta*, e si svolge 100 anni dopo la fine del titolo precedente. Interpreterete il ruolo di un pilota della Marina (i vostri precedenti nemici) nel mezzo di una gigantesca guerra civile. Questa volta la storia sarà più personale, con un maggiore coinvolgimento psicologico del vostro personaggio.
Tecnologicamente il gioco sembra superare l'originale. Avrà più effetti speciali ed una grafica ancora più entusiasmante. Sarà possibile scegliere e personalizzare il vostro caccia spaziale prima di ogni missione. Ogni nave potrà essere fornita di parti supplementari che la faranno volare meglio o gli forniranno maggiore potenza di fuoco. Potrete anche personalizzare il look della vostra nave.
Ci saranno più battaglie rispetto al suo predecessore, alcune delle quali veramente complesse. Sul prossimo numero di PSM troverete una succosa anteprima. Questo è un titolo che ci interessa parecchio!



◄ **Ecco una foto di come dovrebbero essere realizzate le astronavi del gioco. Non ci basta, ne vogliamo ancora!**


PSM
TUTTI I SEGRETI PER
PORTARE
LARA CROFT
SOTTO LA
DOCCIA!!!
LA BIBBIA DI
TOMB RAIDER II
IN REGALO
SOLO SU PSM 5
DAL 18 LUGLIO
IN TUTTE LE
EDICOLE DEL
GLOBO!

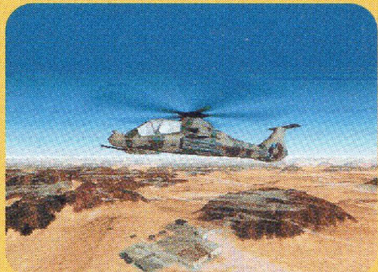
GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; volete le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta realmente succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

Tiberium Sun Splende Sulla PlayStation?

Si pensa che la Westwood stia adattando alla PlayStation il suo nuovo titolo della serie C&C, *C&C: Tiberium Sun*. Secondo fonti interne alla Westwood, "Ci sono problemi tecnici seri nel portare su PlayStation *Tiberium Sun*. Tuttavia, se vende bene su PC, troveremo un modo per renderlo disponibile anche su PlayStation".

Il gioco fa uso di voxel sia per il paesaggio che per le unità. I voxel sono pixel 3-D che richiedono una grande potenza di calcolo per essere utilizzati. Non si adattano bene al tradizionale stile poligonale tipico della PlayStation.



▲ **I giochi per PC come *Commanche* usano voxel, ma può gestirli anche la PlayStation?**

Metal Gear Solid all'E3

Al March Tokyo Game sarà pronta una versione pienamente giocabile di *Metal Gear Solid* della Konami. Dopo tante demo non interattive è finalmente possibile giocare. *Metal Gear Solid* è probabilmente il gioco per PlayStation più atteso del 1998. Lo scorso anno, all'E3 è stato addirittura definito il miglior gioco dello show benché non fosse ancora possibile giocarci.

Nel prossimo PSM vi daremo un accurato resoconto! Intanto accontentatevi dell'anteprima presente su questo numero.



▲ ***Metal Gear Solid* è stato mostrato alla stampa ed al pubblico nel Tokyo Game Show. Non stiamo nella pelle!**

Solo Bust a Move!

Si pensa che la Enix porterà *Bust a Move* in Occidente. Il gioco è basato sul ritmo e sulla danza ed attualmente è infarcito di J-pop (la musica pop giapponese). La Enix vorrebbe localizzare il gioco inserendo musica più "occidentale". Sembrerebbe che alcuni complessi dance e techno siano stati già contattati dalla Enix per questo scopo. Le voci vorrebbero il gioco in uscita il prossimo Natale.

▼▶ ***Bust a Move* batterà Parappa?**

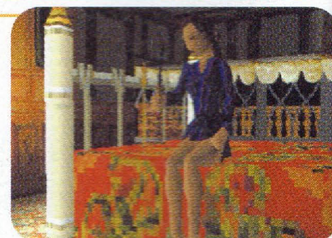




Lara Croft Conquista un Gioco Personale

Secondo fonti vicine al progetto, la Eidos starebbe sviluppando un altro titolo della serie Tomb Raider, provvisoriamente chiamato "Le avventure di Lara Croft". Sebbene non ci sia ancora una conferma, questo gioco sarà il seguito di *Tomb Raider II*.

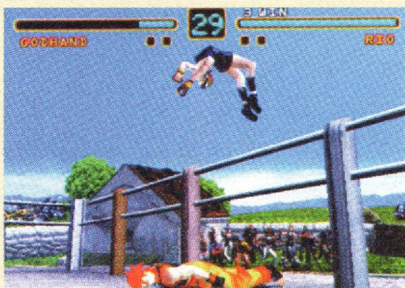
Quando abbiamo parlato con la Eidos riguardo al gioco di Lara Croft, la loro risposta ha rivelato più di quello che volessero. "Non so come l'abbiate saputo", hanno detto, "ma non ve lo possiamo confermare ora".



▲ **Lara, sbrigati a prepararti se vuoi essere pronta per la tua prossima avventura**

Ehrgeiz Arriva in Giappone

Voci di corridoio vorrebbero che *Ehrgeiz*, il gioco di lotta arcade sviluppato dalla Namco e dalla Square, stia per approdare sulla PlayStation prima di quando ci aspettassimo! Fonti vicine alla Dream Factory (la divisione della Square responsabile per lo sviluppo) hanno detto che la versione per PlayStation potrebbe uscire in Giappone prima di Natale. Il gioco dovrebbe subire parecchi tagli anche se la meccanica rimarrà la stessa.



▲ **Fin da quando abbiamo visto *Ehrgeiz* in sala giochi il nostro unico commento è stato "Wow!". Sembra naturale una conversione su PlayStation. Infatti i realizzatori di questo gioco, in passato ci hanno già regalato tanti strabilianti adattamenti per la nostra console preferita.**

Troppo Twisted Metal?

La SingleTrac asserisce di progettare un nuovo gioco ispirato all'originale *Twisted Metal*. Il nome del nuovo progetto dovrebbe essere *Rogue Trip*. Temiamo che con l'aggiunta di questo titolo il genere di combattimento tra veicoli diventi troppo affollato. Il *Vigilante 8* della Activision ed il *Twisted Metal 3* della Sony sono diretti allo stesso tipo di pubblico e questo nuovo titolo sarebbe di troppo. Qualcuno dovrebbe fare marcia indietro...



▲ **Certo, tutti noi amiamo giocare con veicoli che combattono tra loro. Ma per quanto ancora i giocatori saranno interessati a questa semplice formula? Questo genere ha un serio bisogno di nuove idee.**

... rigori non dati?

... palle già dentro?

... il campionato non è andato come volevi?

vuoi riscrivere le sorti del campionato?

PREMIER MANAGER 98

MANUALE - VERSIONE IN ITALIANO - GIOCO

Il campionato è ormai chiuso, e forse non è andato come volevi... Ma da oggi le sorti del torneo più bello del mondo sono finalmente in mano tua. Già, perchè su Playstation inizia la nuova era del calcio manageriale. Tu sceglierai la squadra da allenare di serie A o di serie B. Tu dirai chi scende in campo tra gli 800 giocatori che hai a disposizione. Perché le strategie, gli acquisti e le scelte che farai sono per vincere il TUO campionato. Ma non dimenticare che un vero manager deve anche conquistare le coppe più ambite: la Coppa Italia, con i club più agguerriti pronti a sbatterti fuori, e la Coppa dei Campioni, per mettere fine a chi ancora dubita sulla TUA supremazia.

PER ESSERE UN GRANDE MANAGER BISOGNA SAPER SCEGLIERE,

MA UN GRANDE MANAGER HA GIÀ SCELTO.



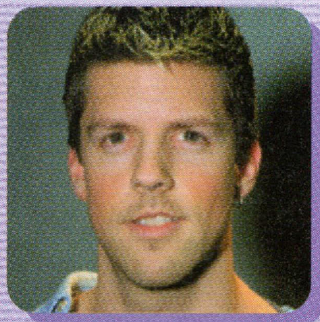




C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cidiverte.it

D&R

Hanno Lemke è sicuramente un vero esperto di *Need for Speed 3*. Non solo perché è il Produttore Capo di questo gioco, ma anche perché ha lavorato nei precedenti episodi di questa serie. Essendo uno vero fanatico dei giochi di guida, Lemke è stato coinvolto nella realizzazione di dozzine di titoli di questo tipo, a partire dall'originale *Test Drive* per il Commodore 64. Hanno Lemke ha smesso per qualche ora di lavorare al suo nuovo progetto, solo per poter fare quattro chiacchiere con PSM.



PSM: Per cominciare puoi dirci qual è il tuo ruolo nel team produttivo di *Need for Speed 3*? Qual è il tuo titolo?

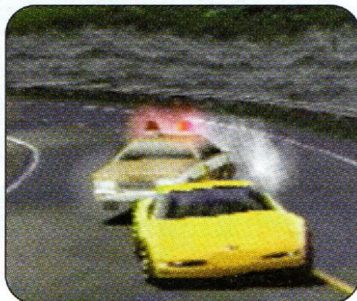
HL: Sono il Senior Producer del progetto. Coordino i team che lavorano per convertire *Need for Speed 3* su tutte le piattaforme. Mi sono anche occupato delle precedenti versioni del gioco, a partire dalla prima versione su 3DO. Ora mi sto occupando della versione PC più altre conversioni. Dal punto di vista lavorativo, gestisco i diritti e le licenze. Faccio anche parte del team di progettazione e sono responsabile delle idee base su cui si sviluppa il gioco: mi sono occupato di scegliere le macchine e altre cose del genere. Sono anche responsabile dello sviluppo: creo le piste, stabilisco gli obiettivi che il gioco deve raggiungere e do idee e consigli alla squadra. Perdo un sacco di tempo con le regolazioni. In questo gioco ci ho messo molto per perfezionare il settaggio delle vetture.
Ho una grande passione per il mondo dei motori, così forse sono il più rigido nel nostro team di produzione. Sono davvero pignolo sulla manovrabilità delle nostre macchine. Curo fino all'inverosimile ogni minimo dettaglio delle vetture. Se guidate una Ferrari voglio che la sentiate diversa da una Lamborghini.

PSM: Hai collaborato a ogni *Need for Speed* che la EA ha prodotto?

HL: Certo. C'era una licenza in partenza. Il primo gioco l'ho coprodotto con colui che al quel tempo dirigeva l'EA.

PSM: Che obiettivo vi siete posti quando avete cominciato a produrre il terzo sequel? Sono sicuro che prima di cominciare a lavorare sul gioco vi siete seduti e vi siete detti: "OK, questo è quello che vogliamo raggiungere". Qual era il tuo obiettivo personale?

HL: Ci siamo seduti ed abbiamo ripercorso la storia della licenza, facendo un elenco delle cose che erano già state fatte. Torniamo un attimo alle radici. Cos'era all'inizio *Need for Speed*? Perché abbiamo usato questa licenza? Francamente l'ispirazione ci è venuta da *Test Drive*. Quel gioco era una nostra idea, una nostra ispirazione, un nostro progetto, ma i diritti di pubblicazione erano di un altro editore. Siamo stati i padri di quel tipo di tecnologia e di quel tipo di gioco. Perché questo gioco è stato apprezzato in passato? La polizia era un'idea vincente. Le conseguenze degli inseguimenti con la polizia erano un'idea vincente. La velocità delle macchine era un'idea vincente. I modelli dinamici, gli scontri erano un'idea vincente. In *Need for Speed 2* avevamo erroneamente tralasciato tutti questi fattori. Ci siamo seduti ed abbiamo isolato quanto di buono ci fosse nel passato e poi abbiamo pensato cosa avremmo dovuto aggiungere. Al momento della pubblicazione volevamo dare il massimo in fatto di tecnologia. Non eravamo intenzionati a fare uscire qualcosa di mediocre. Come combinare questi due obiettivi? La tecnologia doveva superare le aspettative della gente. Così ho pensato al modello di illuminazione, al modo in cui viene usata la luce, a tutti quegli effetti dinamici, alle ombre, all'audio. La colonna sonora è interattiva, come anche gli effetti sonori, che variano a seconda del punto in cui vi trovate. Credo che con tutti questi elementi si possa essere al top del mercato. Penso anche che abbiamo tratto il meglio dalle versioni precedenti. Attraverso il nostro sito Web, la gente ci ha dato idee e consigli. Ci hanno detto: "Ridateci i poliziotti. E' davvero importante per noi. Ridateci il vecchio tipo di fisica, la maneggevolezza tipica di *Need for Speed 1*. Ridateci questi elementi e metteteci macchine famose. Le preferiamo ai modelli sconosciuti che vanno a 330 chilometri l'ora, vogliamo qualcosa in cui identificarci".



Quando la EA fece un sondaggio tra il pubblico per sapere cosa volesse vedere in *NFS3*, la maggioranza ha chiesto il ritorno degli intensi inseguimenti con la polizia.

> "PENSO CHE SI POTREBBE FARE UN LAVORO MIGLIORE SE SI COMINCIASSE A FARE QUALCHE COSA DI DIVERSO DAI SOLITI PRODOTTI CHE PROPONGONO MOTOCICLETTE, MACCHINE, AZIONE..."

PSM: Cosa vi ha fatto decidere di sviluppare ed ampliare l'idea dell'inseguimento con la polizia?

HL: OK. Due cose. Abbiamo capito che la polizia in *Need for Speed 1*, era un'aggiunta eccitante che dava conseguenze reali al tipo di guida del giocatore. In *Need for Speed 2* avevamo un obiettivo diverso. Volevamo avere circuiti, macchine esotiche, velocità. Non volevamo un gioco che avesse a che fare con la polizia, ed in quel momento non volevamo inserire neanche un solo poliziotto che vi potesse rallentare.
Così in *Need for Speed 3* abbiamo deciso di fermarci e di concentrarsi su questa importante caratteristica. Per questo l'abbiamo trasformata in una vera e propria modalità di gioco. Differenti obiettivi, differenti traguardi, differenti abilità che dovete imparare per vincere. Qualcosa di più rispetto a una semplice opzione disattivabile. In *Need for Speed 2* poteva essere un'opzione, mentre in *Need for Speed 3* abbiamo deciso di trasformarla in modalità.

PSM: Nella vita reale guidi molto veloce? Se è così, sei stato multato spesso?

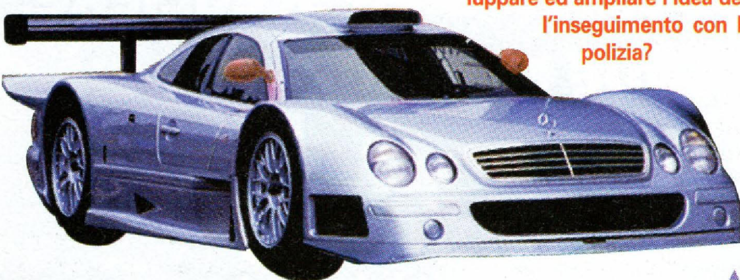
HL: Guido veloce. Però non voglio più macchine sportive. Ormai sono più interessato a un tipo di vita tranquillo rispetto a uno ad alta velocità. Ai miei tempi sono anche stato multato.

PSM: A quanto andavi? Che tipo di macchina guidavi?

HL: Forse a cento miglia orarie (150 Km/h) in una zona con limite a 40 (60 km/h). Era la macchina di un amico, una Camero 628. Non è stata un'esperienza piacevole.

PSM: Dal lontano *Test Drive* a *Need for Speed 3*, come pensi che cambierà il genere delle corse?

HL: Penso che ci sia una parte di gente che vuole titoli più incentrati sulla simulazione ed un'altra parte che preferisce i giochi in stile Arcade. Non credo che le cose cambieranno. *Need for Speed* ha un piede in tutti e due i campi, perché fornisce un gioco rapido e divertente a cui i



Apparentemente Lemke è davvero un fanatico di macchine. Lavorare sui singoli dettagli che differenziano i vari modelli è sempre stata una delle sue priorità.

ragazzi sono abituati a giocare, ma abbiamo anche cercato di dare risposta alle domande degli appassionati di guida: com'è guidare una Ferrari? Cosa si prova? Come si comporterebbe questa macchina nella realtà? *Need for Speed* tende ad accontentare gli amanti di entrambe le tipologie di gioco. Abbiamo cercato di riunire due prodotti diversi sotto lo stesso titolo. Uno focalizzato sul realismo e sull'aspetto di simulazione. L'altro incentrato sulla giocabilità con scontri, urti, esplosioni... ed altri effetti speciali tipo Hollywood. Roba davvero folle, assolutamente impossibile da fare nella realtà.

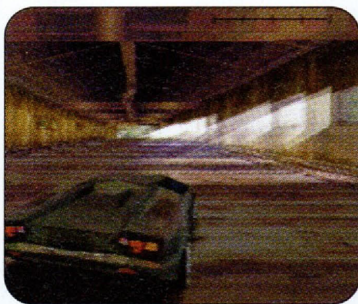
PSM: Così il futuro della serie potrebbe dare vita a due diversi *Need for Speed*, uno di simulazione ed uno di puro divertimento...

HL: Giusto! Abbiamo pubblicato da poco, grazie ad una concessione Infogram, *V-Rally* sotto il marchio di Speed. *Need for Speed* è un prodotto del passato. *Need for Speed* nel futuro potrebbe diventare un marchio: una linea di prodotti incentrata sulla velocità e la simulazione di corse. I veicoli naturalmente possono essere di qualunque tipo. Nei primi tre capitoli della serie ci siamo concentrati su macchine prestigiose anche per motivi di mercato. Siamo certamente interessati a esplorare altre aree, altri tipi di veicoli. Ancora non è stato escluso nulla, ma ci saranno di sicuro più prodotti; molti titoli con diversi obiettivi. Penso che si potrebbe fare un lavoro migliore se si cominciasse a fare qualche cosa di diverso dei soliti giochi che propongono motociclette, macchine, azione e tutto il resto.

PSM: Qual è la tua opinione su *Gran Turismo*? Che effetto ha avuto sulla realizzazione di *Need for Speed 3*?

HL: Bella domanda. Penso che *Gran Turismo* sia un prodotto eccellente; ben definito e molto ben focalizzato. Per quello che fa è molto accurato, ma lo è in maniera verticale. Quello che voglio dire è che in pratica permette l'esperienza della guida dal livello più basso di macchine da consumo, fino a quello più alto passando per tutti i gradini intermedi. Concentra tutto il gioco su come guidare le macchine e sul tentativo di guadagnare il diritto di pilotare vetture migliori o dotarle di nuovi optional. Da questo punto di vista hanno fatto un lavoro fantastico. Soprattutto la simulazione delle leggi fisiche è stupefacente. Penso che sia davvero divertente giocarci, una volta imparato. L'unico appunto sono i tempi di apprendimento un po' lunghi rispetto ad altri prodotti. Però è incredibile come ogni macchina abbia la sua dinamica. Hanno fatto un ottimo lavoro. Nei replay poi le macchine sono fantastiche.
Questi sono i suoi pregi. Penso però che *Need for Speed 3* sia un prodotto diverso. E penso che entrambi possano coesistere.

PSM: La reazione generalizzata nei confronti di *Need for Speed 2* non è stata forse così positiva come speravate. Che cosa è successo con quel gioco?



▲ **Per *Need for Speed 3* i programmatori hanno cercato di usare il massimo potenziale della PlayStation. Potete vedere i risultati in dettagli come questi bei raggi di luce.**

HL: Già. Ecco, *Need for Speed 2* non ha avuto il successo che speravamo. Sebbene in termine di tecnologia ci fosse un sostanziale miglioramento rispetto a *Need for Speed 1*, penso che le nuove caratteristiche non abbiano centrato le aspettative del mercato. La gente si aspettava un sacco di effetti speciali, botti, scontri, effetti luminosi, e credo che *Need for Speed 2* non avesse quel tipo di aspirazione tecnologica.

PSM: Quali ostacoli avete incontrato durante lo sviluppo di questo ultimo titolo della serie?

HL: Ecco, gli ostacoli che si sono rivelati più duri da superare sono stati quelli tecnici. Ovviamente la PlayStation non è cambiata, i processori sono gli stessi di sempre. Abbiamo dovuto usare più intelligenza in fase di progettazione tecnica per fornire una grafica più accurata con il solito processore. Quindi l'ostacolo è stato quello di avere una buona fluidità d'animazione aumentando il numero di poligoni che compongono le macchine e la pista. Abbiamo voluto mettere i riflessi sulle macchine, cosa che ci ha fatto perdere molto tempo. Abbiamo migliorato le texture che coprono i poligoni, abbiamo inserito un'illuminazione realistica in tempo reale e tutte queste cose hanno avuto un costo. Nonostante tutto abbiamo anche migliorato del 50% la fluidità del gioco. Ecco cosa ci ha entusiasmato: creare una nuova tecnologia di gioco.

PSM: Quali pensi che siano i punti di forza della PlayStation?

HL: Siamo in un tempo di cambiamenti e quando all'inizio abbiamo cominciato a lavorare sulla PlayStation era molto stimolante. La PlayStation è un sistema eccellente, specie per il prezzo. Ecco, penso che il punto di forza sia il fatto che è basata sui CD e non sulle cartucce come il Nintendo 64. Se lavori bene e con intelligenza puoi farla girare a 30 fotogrammi al secondo. Sono rimasto impressionato dalle potenzialità della console Sony. Detto questo, siamo ovviamente molto eccitati all'idea di poter utilizzare le incredibili possibilità della Voodoo II e di altri tipi di PC. Le potenzialità di questo nuovo hardware ci permetteranno di realizzare cose ancora più incredibili. Per concludere sono interessato a presentare al consumatore le esperienze più realistiche e divertenti, non importa su quale piattaforma.

> "NEED FOR SPEED IN FUTURO DIVERRA' UN MARCHIO - UNA LINEA DI PRODOTTI BASATI SULLA VELOCITA' E SUL DIVERTIMENTO."

PSM: Quanto potenziale della PlayStation utilizza *Need for Speed 3*?

HL: Abbiamo cercato di spremere fuori tutto il potenziale tecnico della PlayStation. Abbiamo usato l'analizzatore di performance che la Sony fornisce a tutti i programmatori per entrare nel software ed ottimizzare tutto il possibile. Direi che abbiamo usato il pieno potenziale della PlayStation.

PSM: Benissimo...

HL: Questo non significa che non potremo avere seguiti altrettanto emozionanti. Penso che possiamo usare nuove caratteristiche innovative dal punto di vista tecnologico che stupiranno tutti quanti. Cose diverse rispetto a questo terzo capitolo, ma credo comunque che in *Need for Speed 3* ci sia un ottimo lavoro di ottimizzazione.

PSM: Quanto avete riutilizzato del codice scritto per l'originale *Need for Speed* in questa ultima versione?

HL: Dell'1 e 2 abbiamo molto migliorato la grafica, ma abbiamo preservato il modello fisico (originale), che è stato molto acclamato. In particolare per quanto riguarda gli scontri e la dinamica dei veicoli. Così ci siamo ispirati all'originale salvando anche una parte di codice esistente. Nel corso degli anni abbiamo fatto molti miglioramenti. Il modo con cui affrontiamo il disegno delle piste è sostanzialmente lo stesso, ma l'attuale motore grafico è stato ottimizzato per PlayStation. Abbiamo raggiunto 30 fotogrammi al secondo, ed anche qualcosa in più. Abbiamo potuto aggiungere effetti come l'illuminazione speciale, l'alone luminoso, la polvere sollevata dalle gomme, gli effetti meteo, fulmini, lampi, saette; tutta roba che ha richiesto molto tempo. Abbiamo davvero ripulito quella parte del motore del gioco.

PSM: Pensi ancora che ci siano delle potenzialità inesplorate nella PlayStation che non avete utilizzato per *Need for Speed 3*?

HL: Anche se siamo andati vicini al massimo, scommetto che ci sono ancora delle possibilità. So che c'è qualche trucchetto, perché l'abbiamo imparato ed ora è a nostra disposizione. Dateci del tempo e vedrete. Sicuramente tireremo fuori altro potenziale dalla PlayStation.

PSM: Hai una pista preferita?

HL: Odio dirlo, ma amo tutte le piste. Una delle mie preferite è la Rocky Path, nella pista Alpina. La Rocky Path ed il suo grande fratello, The Summit.

PSM: Perché quella?

HL: Solo perché sono un fan dell'originale *Need for Speed*. Viviamo a Vancouver. Il tratto iniziale alpino è modellato su una strada che unisce Vancouver a Whistler, e richiede esperienza di guida in montagna. Il pericolo delle curve, la velocità nelle discese, tutti queste emozioni mi piacciono più della tecnica di guida.

PSM: Avete già cominciato a lavorare su *Need for Speed 4*?

HL: Non posso dirti nulla. Non solo perché lei (si riferisce all'addetta alle relazioni pubbliche della EA) è qui, ma perché ci stiamo concentrando molto sulle versioni PC e PlayStation di *Need for Speed 3*. Passiamo un sacco a migliorare la grafica e la tecnologia. Certo, abbiamo pensato al 4, ma non voglio fare previsioni o dire ora se ci sarà un 4. Forse potremmo seguire, come ho detto anche prima, un cammino diverso. Non siamo ancora sicuri di quale direzione prendere con il 4. Tutto quello che posso dirti è che sarà sicuramente innovativo e stimolante.



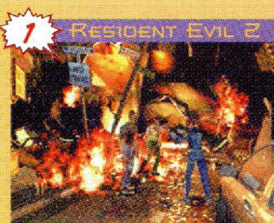
CHECKPOINT!

Il Calendario delle Uscite PSM

Abbiamo elencato tutti i giochi per PlayStation di cui avevamo notizia. Sappiate che le date non segnate in azzurro sono relative al mercato americano. Potrebbero esservi utili per capire quando più o meno un gioco arriverà in Italia!

Le Classifiche della PlayStation

Lo specchio mensile dei giochi per PlayStation più venduti

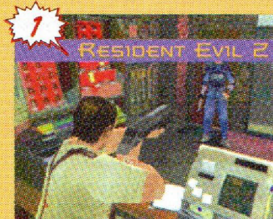


La Classifica EB

RE2 resta ancora in cima alla classifica. Chi fermerà questo fenomeno?

Resident Evil 2 è saldo in prima posizione tra i giochi più venduti. Neanche il chiacchierato *Final Fantasy Tactics* è stato capace di detronizzare *RE2* dal trono di più venduto.

1 ▶ **Resident Evil 2**
2 ▶ **FF Tactics** - Lo splendido gioco di strategia firmato Square.
3 ▶ **WCW Nitro** - WCW tiene la sua posizione per un altro mese.
4 ▶ **March Madness '98** - La EA va a segno con il basket dei college.
5 ▶ **NBA Live '98** - Questo venderà soprattutto nella stagione del basket.
6 ▶ **Alundra** - I fan dei GDR hanno un altro grande gioco.
7 ▶ **Tomb Raider II** - Lara continua a battere i mostri.
8 ▶ **Nascar '98** - Gli appassionati di gare non ne hanno ancora abbastanza.
9 ▶ **Cool Boarders 2** - Anche gli appassionati di Snowboard dicono la loro.



La Classifica NPD

"Ti ho detto che abbiamo terminato tutte le copie di Resident Evil 2! Ora voltati e vattene!"

Ogni mese la NPD (una società di ricerca di mercato) sonda un gruppo di rivenditori per stabilire quale gioco abbia venduto di più. Non è una sorpresa che anche qui *Resident Evil 2* la faccia da padrone. Riusciranno *Gran Turismo* e *Tekken* a detronizzare *RE2*! Lo scoprirete il prossimo mese!

1 ▶ **Resident Evil 2**
2 ▶ **WCW Nitro** - I fan del Wrestling adorano questo titolo.
3 ▶ **Crash Bandicoot 2** - Merito della Crash dance!
4 ▶ **Tomb Raider II** - Un altro mese di vendite da capogiro!
5 ▶ **Crash Bandicoot** - Il prezzo scontato lo fa balzare tra i primi 10.
6 ▶ **NFL GameDay '98** - Il Super Bowl mantiene alto l'interesse.
7 ▶ **NBA Live '98** - Il maggior successo della EA.
8 ▶ **Nascar '98** - Le simulazioni di guida diventano sempre più popolari.
9 ▶ **Jet Moto** - Il prezzo ribassato riporta in auge questo titolo.
10 ▶ **Jet Moto 2** - I fan dell'originale adesso hanno anche questo!

OCCHIO AI COLORI

Verde: La data di uscita è cambiata dal mese scorso
Rosso: Una nuova entrata nella lista di questo mese
Azzurro: Questa data è relativa all'uscita italiana del gioco

GIOCHI DEL SECONDO TRIMESTRE

Aprile

Acclaim	Azione/Avventura	Batman & Robin
Acclaim	Corse	Jeremy McGrath Supercross'98
Atlus	Strategia	Tactics Ogre
Capcom	GDR	Breath of Fire III
Eidos	Azione Avventura	Deathtrap Dungeon
Interplay	Corsa di Barche	VR Sports Powerboat Racing
Interplay	Azione/Platform	Wild 9's
Psygnosis	Sparatutto	Blast Radius
Psygnosis	Corsa Automobilistica	Newman/Hass Racing
SCEI	Azione/Avventura	Spawn
SISA	Hockey	NHL Face Off
Sony CEA	Azione/Platform	Blasto
Sony CEA	Baseball	MLB '99
Sony	Corsa	Jet Rider 2
Toy HQ	Azione	Rugrats
Working Designs	Pistola luminosa	Elemental Gearbolt

Maggio

Activision	Corse/Combattimento	Vigilante 8
ASCII	Biliardo	Carom Shot
Capcom	Combattimento	X-Men vs. Street Fighter EX
Capcom	Azione/Platform	Mega Man Legends
Fox Interactive	Sport	"Fox Sports"
Fox Interactive	Azione/Rompicapo	X-Files
Interplay	Sport	VR Baseball '99
Interplay	Corse/Combattimento	Crime Killer
Konami	GDR	Azure Dreams
MGM Interactive	Strategia	Wargames
Namco	Combattimento	Tekken 3
Namco	Avventura Subacquea	Treasures of the Deep
SISA	Basket	Total NBA '98
Sony CEA	Golf	Hot Shots Golf
Sony CEA	Sparatutto	Einhander
Sony CEA	Corse	Gran Turismo

Giugno

Activision	Azione/Sparatutto	Apocalypse
EA	Corse	Motoracer 2
Eidos	Azione	Ninja
Fox Interactive	Corse	RC Racing
Fox Interactive	Sparatutto in prima persona	Alien Resurrection
From Software	Combattimento Robot	Armored Core
Midway	Combattimento	Mortal Kombat 4
Midway	Corse	Off-Road Challenge
Namco	Platform 3D	Klonoa
Psygnosis	Azione/Platform	Psybadek
Psygnosis	Calcio	Adidas Power Soccer '98
Psygnosis	GDR	Alundra
SCEE	Musicale	Spice World
SISA	Combattimento	Cardinal Syn
Sony CEA	Combattimento	Cardinal Syn
Sony CEI	Combattimento	Dead or Alive
Sony CEI	Golf	Everybody's Golf
Sony CEI	Musicale	Baby Universe
THQ	Combattimento	Bass Masters Classic Tournament Edition

Altre Uscite del Secondo Trimestre:

Acclaim	Simulazione	Constructor
Atlus	GDR/Strategia	Rebus
EA	Strategia	Populous: Third Coming
Interplay	Azione/Platform	Heart of Darkness
Kalisto	Azione/Avventura	The Fifth Element
Psygnosis	Avventura	Elric

GIOCHI DEL TERZO TRIMESTRE

Luglio

Acclaim	Wrestling	WWF'98 War Zone
Fox Interactive	Corse	Nitrous Oxide
From Software	Sparatutto	Ghost in the Shell
Hudson Software	Azione	Bomberman
Interplay	Corse/azione	Carmegeddon
Koei	Strategia	Romance of the Three Kingdoms V
Midway	Combattimento	Bio F.R.E.A.K.S.
Psygnosis	Strategia	Sentinel Return
Psygnosis	Sparatutto	Blast Radius
SCEE	Puzzle	Kula World
SISA	Platform 3-D	Blasto
Sony CEA	Azione/Platform	Tomba!
Sony CEI	Tamagotchi	Pet in TV

Agosto

Acclaim	Azione	Shadowman
Crystal Dynamic	Strategia di combattimento	The Unholy War
Fox Interactive	Sparatutto in prima persona	Aliens vs. Predator
THQ	GDR	The Grandstream Saga
Working Designs	GDR	Lunar: Silver Star Story Complete

Settembre

Crystal Dynamic	Azione/Platform 3-D	Akuji the Heartless
Konami	Azione/Avventura	Metal Gear Solid
MGM Interactive	Azione/Strategia	Return Fire II
Midway	Football	NFL Blitz

Altre Uscite del Terzo Trimestre:

Accolade	Azione/Strategia	StarCon
Atlus	Strategia/GDR	Rebus
BLAM	Tipo Zelda	Monkey Boy



Riflettori su: Oddworld: Abe's Exodus

La GT Interactive ed i programmatori della Oddworld Inhabitants si sono riuniti ancora una volta per il secondo capitolo della serie Oddworld. Questa volta potete controllare più Mudokon alla volta e dovete farli lavorare assieme per risolvere i vari intrighi del gioco. Occhio, perché dovrebbe uscire nel quarto trimestre, appena prima delle vacanze.

Capcom	Combattimento	Pocket Fighter
Capcom	Combattimento	Rival Schools: United By Fate
Capcom	Combattimento	Vampire Saviour
Interplay	Platform	Messiah
Konami	Azione/Sparatutto	C" (a Contrastyle game)
Playmates	Azione	Teenage Mutant Ninja Turtles 3-D
THQ	Azione/Avventura	Dead Unity
3DO/Cyclone	Azione/Strategia	Army Men

GIOCHI DEL QUARTO TRIMESTRE

Ottobre

Activision	Mech Combat	Heavy Gear
Crystal Dynamic	Azione 3-D/Avventura	Legacy of Kain: Soul Reaver
Psygnosis	Golf	Pro 18 World Open
Psygnosis	Sparatutto	Respect, Inc.
THQ	Corse/Combattimento	Speed Tribes
Virgin	Combattimento	ThrillKill

Novembre

ASC	Azione/Sparatutto	Dead in the Water
ASC	Racing	Jeff Gordon Racing
Psygnosis	Strategy/Sparatutto	ODT

Dicembre

Fox Interactive	Azione 3-D	Croc II

Altre Uscite del Quarto Trimestre:

Cyclone	Sparatutto/Strategia	Uprising X
Eidos	Azione/Avventura	Adventures of Lara Croft
Electronic Arts	Azione/Sparatutto	Mech X"
Hasboro	Gioco da tavolo	Battleship
Hasboro	Gioco spettacolo	Jeopardy
Hasboro	Gioco spettacolo	Wheel of fortune
Konami	Calcio	International Superstar Soccer
Namco	GDR	Tales of Destiny
Psygnosis	Azione	Psybadek
Psygnosis	Sparatutto	Colony Wars: Vendetta
Tecmo	Football	Tecmo Deception II
Tecmo	Corsa di cavalli	Gallop Racer II

GIOCHI PER IL 1999

ASC	Azione/Platform	Tommy Thunder
Namco	Pistola luminosa	Time Crisis II
Tecmo	Football	Tecmo Superbowl 2

DATA DA DEFINIRE

Acclaim	???	Pegasus Prime
Accolade	Golf	Jack Nicklaus Golf '98
Accolade	Corse/Azione	Redline
Accolade	Sport	Legends Football '98
Activision	GDR	Zork Nemesis
Amer. Laser Games	???	Shining Sword
Ascii	Simulazione	Aqua Prophecy
Capcom	Combattimento	Street Fighters III
Capcom	Combattimento	Star Gladiators II
Capcom	Combattimento	Street Fighter EX II
Eidos	Corse	A "Formula One" Game
Electronic Arts	Azione	Shockwave 2
Electronic Arts	Azione/Strategia	Dungeon Keeper
Electronic Arts	Avventura/ Simulazione spaziale	Wing Commander 1-4
Electronic Arts	Sport	Shredfest
Game Tek	Sport	GT Football
GT Interactive	Azione/Strategia	Rebel Moon
GT Interactive	Platform	Oddworld 2
GT Interactive	Platform/Sparatutto	Duke Nukem: A Time To Kill
Interplay	Azione/Platform	Earthworm Jim 3-D
Interplay	Combattimento	Rave-Fighting
Interplay	Simulazione Spaziale	Star Trek: Starfleet Academy
Interplay	Azione	Swiv 3-D
JVC	???	Raw Pursuit
JVC	Simulazione di volo	Deadly Skies
Konami	GDR	Suikoden II
Konami	Calcio	Goal Storm '98
MGM Interactive	Azione/GDR	Maximum Gauge
Namco	Platform 3-D	Pac-Man: Ghost Zone
Namco	Combattimento	Ergheiz
Philips Interactive	???	Demon River
Philips Interactive	???	Down in the Dumps
Philips Interactive	???	Qad
Playmates	Strategia/Azione	Covert Wars
Shiny	Azione/Sparatutto	MDK 2
Shiny	Simulazione di un aeroplano	R.C. Copter
Sony	Shoter in prima persona	Legion
Sony	Azione	Twisted Metal 3
Sony	Sport	NFL Extreme
Square	GDR	Parasite Eve
Square	???	Chocobo De Battle
Square	GDR	Final Fantasy VIII
Square	GDR	Xenogears
Tecmo	Calcio	World Cup Soccer
Zombie	Azione/Simulazione	SpecOps
3DO	Baseball	High Heat


Il prossimo mese vi aspettano delle nuove informazioni su *Metal Gear Solid*, visto che al Tokyo Game Show ci abbiamo giocato fino alla morte.



Riflettori su: Tenchu

Al momento di andare in stampa non ci sono ancora annunci ufficiali sullo sbarco di *Tenchu* in Italia. Tuttavia ci sono tre buone ragioni che ci fanno ben sperare: 1) ha lo stesso stile spionistico dell'attesissimo *Metal Gear Solid*; 2) è la Sony a pubblicare il gioco in Giappone e quindi è facile per la compagnia esportarlo in Occidente; 3) tutti amano i ninja! Speriamo solo di non dover aspettare sei mesi come è già successo con altri titoli.

I PIÙ ATTESI DA PSM



1 ▸ Legacy of Kain: Soul Reaver

Lo abbiamo appena scoperto e già moriamo dalla voglia di vederne di più! Se questo gioco manterrà tutte le promesse non dovrete assolutamente farvelo sfuggire.

2 ▸ Metal Gear Solid



Già il suono di *Metal Gear* echeggia nel nostro ufficio. Specie da quando abbiamo giocato tanto con *Tenchu*, che presenta lo stesso emozionante intreccio spionistico miscelato con tanta azione. Lo aspettiamo con ansia!



3 ▸ Colony Wars–Codename: Vendetta

Questo seguito sembra veramente mitico! Lo aspettavamo sin da quando abbiamo terminato il primo gioco e quindi ora siamo tutti emozionati.

4 ▸ Vigilante 8



Non accade spesso che un'imitazione riesca meglio dell'originale! Dimenticate *Twisted Metal 1 & 2* - *Vigilante 8* è la nuova pietra di paragone per i giochi di combattimento tra veicoli.



5 ▸ Abe's Exodus

Siamo rimasti un po' sorpresi di trovare notizie su questo seguito a così poco tempo dall'uscita del primo. Ma se questo *Abe* può contare sulla solidità della trama del primo, diverrà sicuramente un gioco da acquistare a scatola chiusa.

6 ▸ Mortal Kombat 4



Siamo davvero curiosi di scoprire come verrà la versione di *MK4* per PlayStation. Sarà interessante vedere come sarà la grafica e l'aspetto dei personaggi. Inoltre non vediamo l'ora di scoprire se ci saranno cambiamenti allo stile di gioco.



7 ▸ Tomba!

Non possiamo non tessere le lodi di questo delizioso platform! Certo, c'è sempre l'azione vecchia maniera, ma è proprio questo che lo rende appetibile a gente come noi, che ancora ricorda con affetto classici come *Bionic Commando* e *Ghosts & Goblins*.

8 ▸ N2O



Questo Sparatutto super intenso ha catturato alla grande la nostra attenzione. Ricorda il classico gioco *Tempest*, così capirete perchè Blake "Giochi classici" Fischer ci si sia buttato a pesce. In più c'è tanta, ma proprio tanta, azione veloce.



9 ▸ Bust A Move

Molti editori stavano corteggiando la Enix per acquisire i diritti di questo buffo gioco sulla dance music. Per questo ci sono ottime possibilità di far danzare i personaggi al ritmo della musica Europea. Tenete le dita incrociate!

10 ▸ Tenchu



E' un po' che non sentiamo nulla riguardo il futuro di questo titolo... chi lo pubblicherà? Se il gioco non dovesse essere importato in Italia, ci saranno rivolte popolari come quando la Square decise di non importare *Tobal 2*.

日本ゲームおたく MADE IN JAPAN

Le ultime novità dal Paese del Sol Levante, featuring Bill Paris-san!



E' ARRIVATA L'ANTI-PLAYSTATION?!?



La Sega Enterprises ha tenuto in questi giorni una conferenza stampa per presentare la nuova console di quarta generazione: la Dreamcast. Secondo il presidente della Sega, Shoichiro Irimajiri, la nuova console è stata sviluppata per venire incontro alle aspettative dei giocatori del 21° secolo! Il gioiellino Sega sembra essere veramente potente: **CPU:** Hitachi 64 bit RICS processore SH4 ; **Chip Grafico:** NEC Power VR2 (può spostare più di 3 milioni di poligoni); **Scheda Audio:** Yamaha Super Intelligent Sound; **Sistema Operativo:** Windows CE personalizzato basato su OS. Altri dettagli verranno rivelati nel corso dei prossimi mesi. Per quel che riguarda i giochi, la Sega ha dichiarato che ce ne saranno 5 disponibili al momento del lancio. La Sega ha finalmente scoperto le sue carte, ora la palla passa alla Sony che dovrà presto rivelare qualcosa di più preciso sulla PlayStation 2. Quando si tratta di novità bollenti sapete che solo PSM vi può dire la verità.



DOSSU!!! Come stanno i miei cari otaku? Eccoci ancora qui per un altro dettagliato rapporto mensile su cosa succede alle PlayStation giapponesi. Coloro che stanno disperatamente cercando notizie sul nuovo *Dragon Quest VII* della Enix possono finalmente gridare di gioia. NOI CE LE ABBIAMO!!! E le abbiamo prese direttamente alla fonte. Infatti vi regaliamo un'intervista con Yuuji Horii il creatore della serie Dragon Quest in persona. In più, per chiunque non lo sapesse, la Sony sta facendo uscire un PDA (Personal Digital Assistant) sullo stile del Tamagotchi! Anche i fan di King's Field troveranno pane per i loro denti, andate subito a dare un'occhiata al nostro gioco otaku del mese: *Shadow Tower*. YOSHA!!!

Novità e Note sull'Importazione

► La Sony CEI ha fatto uscire in Giappone i controller Dual Shock in sei nuovi colori e le memory card in nove nuovi colori! Il Dual Shock sarà disponibile in Bianco, Nero Diamante, Cristallo, Grigio fumo, Smeraldo e Blu profondo e costerà l'equivalente di £ 50.000. Le memory card saranno disponibili in Grigio, Smeraldo, Blu profondo, Bianco, Rosso ciliegia, Cristallo, Giallo limone, Arancione e Nero e costeranno circa £ 30.000. Sarà anche realizzato un contenitore per memory card appena sotto le £ 4.000.

► Le Ado Electronic Industries apriranno una catena di negozi di anime e giochi nel distretto Akihabara di Tokyo. La Ado ha dichiarato: "Vogliamo aprire a settembre con cinque o sei piani in altezza ed estenderci al di sotto del piano terra". I suoi prodotti includono 10.000 titoli di animazione e fumetti correlati, riviste letterarie, software di giochi, ecc. non solo pubblicati dalla Ado. La società unirà le forze con la Ishimaru Electronics e Yamagiwa nel creare negozi specializzati in giochi ed anime.

► Il 24 Marzo la KOEI ha tenuto una conferenza stampa presso la sua sede nella sezione Hiyoshi di Yokohamato per annunciare tre titoli per PlayStation: un GDR di simulazione intitolato *Houshin Engi* (Espansione dello Spirito Prigioniero), un azione/combattimento 3-D intitolato *Destrega* ed un GDR dal nome *Zill O'll*.

★ **Le illustrazioni di Banzai Chibi-Chan sono di Robert DeJesus**

Fiery Cook: Cooking Fighter Hao

Fiery Cook: Cooking Fighter Hao è l'ultimo titolo della Ninoichi Software per PlayStation, in uscita a maggio. Il tema del gioco ha a che vedere con la cucina e sembra abbastanza divertente. Decidete quali ingredienti usare e combattete in una sfida fra cuochi. Per riuscire a cucinare dovrete combattere con il cibo (polli e maiali, per esempio) armati solo di un coltello da cucina. Potrete finire i vostri avversari con super mosse, che includono piatti speciali come il Mabo Dofu. Se vincete ricevete altri piatti o ulteriori doti culinarie! Bella spanzata!!! Hao, il personaggio maschile, cerca il Demonio del Gusto nemico di sua madre. Una donna dai capelli bianchi con una malattia misteriosa, che ha la dote di sapere cosa succede nel futuro. La madre di Kumin, il personaggio femminile, è stata uccisa dal Demonio del Gusto. Malgrado ciò Kumin è piena di vigore e decisa a farsi giustizia da sola. Anche se questa situazione può sembrare seria, la storia è divertente ed i personaggi sono pieni di personalità.



◄ **Hao cucina dei piatti prelibati per Anise. Mm-mm, buono!**

Dark Messiah

La Atlus farà uscire in primavera questa nuova avventura a sfondo horror. Il gioco si svolge alla fine di questo secolo nella città di Tokyo Mesh, sotto Tokyo. L'eroe è messo alle strette dal culto religioso "Sacred Circle", che ha abilmente preso possesso della città sotterranea. Senza mezzi per potersi difendere, l'eroe tenta di scappare ma diventa il bersaglio di trappole e di creature chiamate "Fused Bodies". Fortunatamente i Fused Bodie non sono gli unici a vivere a Tokyo Mesh. Alcuni abitanti vi daranno informazioni ed oggetti utili, mentre altri tenteranno appositamente d'ingannarvi.
L'eroe ha dei partner che lo aiutano a difendersi dagli agguati nemici. Questo sistema dei "partner" è la migliore caratteristica del gioco. Potete scegliere un totale di quattro partner, ognuno con abilità ed obiettivi diversi. Tuttavia quando lavoreranno con voi e vi aiuteranno, non dovrete considerarli alleati. Non fidatevi completamente di loro, in questo gioco chiunque potrebbe essere un traditore.



◄ **Proprio come l'eroe, Naomi Sugiura è stata portata a Tokyo Mesh dal Sacred Circle. Non ha doti d'attacco ma possiede un'intelligenza acuta.**



► **Non fatevi ingannare dall'aspetto innocente di Keiji Kamiya. E' accusato di essere un assassino. Possiede una pistola e non si fa scrupoli a usarla.**

TOP 10 DEI GIOCHI PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

[al momento della stampa]



1. RESIDENT EVIL 2
Capcom; uscito il 29 gennaio. 1.184.421 copie vendute

2. GRAN TURISMO
Sony CEI; uscito il 23 dicembre. 242.231 copie vendute nelle due ultime settimane. 1.193.456 in totale

3. TOMB RAIDER 2
Victor Interactive Software; uscito il 22 gennaio. 105.329 copie vendute

4. BUST A MOVE: DANCE & RHYTHM ACTION
Enix; uscito il 29 gennaio. 75.298 copie vendute

5. CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON
Square; uscito il 23 dicembre. 64.068 copie vendute nelle due ultime settimane. 1.000.076 in totale

6. BOMBERMAN WORLD
Hudson; uscito il 29 gennaio. 61.656 copie vendute

7. FORMULA 1 '97
Sony CEI; uscito il 15 gennaio. 45.596 copie vendute nelle due ultime settimane. 149.534 in totale

8. TALES OF DESTINY
Namco; uscito il 23 dicembre. 43.524 copie vendute nelle due ultime settimane. 679.034 in totale

9. CRASH BANDICOOT 2
Sony CEI; uscito il 18 dicembre. 38.758 copie vendute nelle due ultime settimane. 623.034 in totale

10. MINNA NO GOLF
Sony CEI; uscito il 17 luglio. 38.654 copie vendute nelle ultime due settimane. 1.292.647 in totale

Ultime Uscite in Giappone

TITOLO	EDITORE	GENERE	DATA
Brigandine	Easeley Staff	Simulazione	2/4/98
Battleship Yamato	Rockwell International	Sparatutto	21/5/98
Legend of Hideo Ginga	Tokuma Shoten	Simulazione	28/5/98
Nocturne	Victor Interactive	Avventura	Inizio Maggio
Dotchi De Ball	Yuu Media	Simulazione	Metà Maggio
Luna Silver Star Story	Kadogawa Shoten	GDR	Fine di Maggio
Bass Fisherman	Sammy	Simulazione	TBA
Capital Letter D	Kodansha	Corse	TBA
FieryCook:Cooking Fighter	HaoNihinichi Software	Azione	TBA
Heartthrob On Air	Bottom Up	Simulazione	TBA
Hot Battle Puzzle Stadium	Coconuts Japan	Rompicapo	TBA
King of Destroy (sic)	Fab Communications	ETC	TBA
Let's Play Cards!!	Bottom Up	ETC	TBA
Pachio Dream Collection	Coconuts Japan	Simulazione	TBA
Paranoia Scape	Matilda	Azione	TBA
Rapid Angel	Techno Soleiyu	Azione	TBA
Star Monja	GMF	Simulazione	TBA
Stolen Song	Sony CEI	ETC	TBA
The Tale Beginning With T	Jaleco	Azione	TBA

TBA (To be announced); data da definire

I migliori secondo Chibi



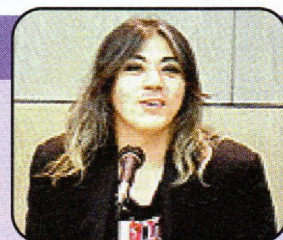
PARANOIA SCAPE

Il mago del effetti speciali, "Screaming Mad" George ha curato la musica, il concetto ed il progetto del nuovo titolo d'azione della Matilda: *Paranoia Scape*. George è famoso in tutto il mondo per essersi occupato degli effetti speciali di film come *Poltergeist 2, Nightmare on Elm Street 4* e *Fright Night*. Insieme al mitico George A. Romero si è occupato dello spot che in Giappone pubblicizzava *Resident Evil 2*.

Il gioco sembra assomigliare molto ad un flipper. Le immagini sono state create con poligoni 3-D, ma con il tocco speciale di Screaming Mad George. Per rendere *Paranoia Scape* ancora più intrigante, hanno partecipato artisti come Ozzy Ozbourne che si è occupato di realizzare la musica del gioco.

Questo gioco sarà sicuramente il più bel flipper che abbiate mai visto! La Matilda ha anche incorporato un sacco di idee nuove, e molti mondi misteriosi a cui accedere.

Quando gli abbiamo chiesto come sia nato tutto questo, Screaming Mad George ci ha risposto: "All'inizio volevamo fare uno Sparatutto, ma poi ci è venuta l'idea del flipper". "L'idea era quella di creare un mondo non limitato dai poligoni" ci ha detto, "volevamo che guardando lo schermo non si capisse di essere in un ambiente poligonale."



▲ **Screaming Mad George è il mito che ha creato i trucchi per il film *Guyver*! Nato ad Osaka ha frequentato la Scuola di Arti Visive ed ora ha iniziato una promettente carriera nel mondo dei videogiochi! Vai George!**

Nel gioco prenderete il comando di un angelo scheletrico. Usando le sue ali ossute dovrete cercare di colpire una pallina blu a forma di cervello fiammeggiante. Paranoia Scape ha vari quadri e potete raggiungere dei livelli segreti se la "pallina" colpisce determinati bersagli. Per guadagnare palline extra si segue un metodo diverso dal solito. Se il cervello va a finire in qualche buca particolare, una pallina extra a forma di occhio salterà fuori. Ovviamente l'occhio è morbidiccio, quindi se lo colpirete molte volte finirà in pezzi. Come se non bastasse vi troverete sulla strada delle creature che dovrete attaccare!

Questo titolo può trasmettere nuova linfa vitale nel genere ormai defunto dei flipper. E chi può trattare con i defunti meglio di Screaming Mad George?

Vocabolario di Chibi

Ossu! Paris-san mi ha dato lo spazio mensile per insegnarvi qualche termine giapponese, così potrete trarre più informazioni dai vostri giornali e dai vostri giochi del Sol Levante! Eccovi un po' di verbi, comandi e funzioni che vi saranno utili per decifrare i giochi d'azione giapponesi.

アクション akushon .... azione
跳ねる haneru............salto
ジャンプ janpu ....salto
ダッシュ dasshu ....colpo di taglio
歩き aruki ....camminare
ぶら下がる bura-sagaru....penzolare (da)
投げる nageru............lanciare
押す osu ....colpire
プッシュ pusshu ....colpire
引く hiku ....spingere
抱きつく daki-tsuku.......aderire (a qualcosa)
登る noboru............arrampicarsi
降りる oriru................scendere

集める atsumeru ....raccogliere
飛ぶ tobu...............volare
渡る wataru...........attraversare (un ponte)
越える koeru ....attraversare (un ponte)
回転する kaiten-suru .....girare in tondo
攻撃する kougeki-suru ..attaccare
破壊する hakai-suru.......distruggere
打ち倒す uchitaosu ....atterrare,
守る mamoru ....difendere, proteggere
取得する shutoku-suru..acquisire
装備する soubi-suru ......equipaggiare

アイテム aitemu............oggetto
パワーアップ pawaa-appu ...potenziare
イベント ibento.............evento
エリア eria ....area
セクション sekushon ....sezione
クリア kuria ....pulito
続ける tsuzukeru ....continua
コンティニュー kontinyuu ....continua
保存 hozon ....salva (un gioco)
セーブ seebu ....salva (un gioco)
読み込む yomikomu......carica (un gioco)
ロード roodo.............carica (un gioco)

Intervista con Yuuji Horii

La popolarissima rivista giapponese *Famicon Tsushin* ha incontrato Yuuji Horii, il creatore della serie Dragon Quest. Horii sta lavorando attualmente a DQVII, quindi abbiamo pensato che a voi otaku avrebbe fatto piacere leggere qualcosa su questo gioco per PlayStation largamente pubblicizzato. Takashi Tomita, un commentatore TV giapponese e conduttore di giochi a quiz, ci ha dato una mano con l'intervista. Il seguente estratto proviene dal numero del 6 Marzo 1998 di *Famicon Tsushin*.

Famicon Tsushin: Allora, a che punto siete con il lavoro?
Yuuji Horii: Procediamo... lentamente (ride). Sono stati decisi molti sistemi. Stiamo decidendo il contesto del gioco. Sono stati inseriti il nuovo sistema ed i nuovi mostri e stiamo provando quello che finora abbiamo completato.

FT: Cosa c'è di nuovo nel sistema di gioco?



◄ **Yuuji Horii è nel mezzo della lavorazione di *Dragon Quest VII*. E' anche il creatore di *Itasuto* e *Portopia Murder Case*.**

YH: Non posso davvero dirvelo. Tutto quello che vi posso anticipare è che vi stupirà.

FT: Cosa vorresti dire...
YH: Dovrete aspettare l'annuncio ufficiale.

FT: Recentemente ci sono stati molti titoli d'impostazione cinematografica. Anche *Dragon Quest VII* seguirà questa moda?
YH: Non ci stiamo pensando. Vogliamo che il gioco sia il più interattivo possibile. Non vogliamo escludere il giocatore dalla storia.

FT: In *Dragon Quest VI* scegli da solo l'avventura. E in *Dragon Quest VII*?
YH: I compagni sono molto importanti nell'avventura. Come nella versione PC di *Diablo*, giochi e comunichi con i tuoi compagni reali che giocano in rete. Nella stessa maniera viaggerete assieme ai vostri compagni, anche se non online. Stiamo pensando a vari sistemi di gioco con questo in mente e stiamo scrivendo una quantità colossale di codici. Naturalmente la perdita di tempo e di capacità è al limite (ride).

FT: Che tipo di gioco sarà?
YH: Mi piacerebbe che fosse un gioco in cui il giocatore si diverte sempre, piuttosto che uno di quelli in cui alla fine si dice solo che aveva una buona storia. Invece di un titolo che tutti vogliono concludere in fretta per finire la storia, ne vorrei uno che invogli a giocare per sempre e che non abbia mai fine.

FT: Visivamente ci saranno dei cambiamenti?
YH: Naturalmente useremo i poligoni e ci saranno animazioni. Malgrado tutti questi cambiamenti, i giocatori della PlayStation riconosceranno subito lo stile e diranno: "QUESTO è *Dragon Quest*".

Arriva Final Fantasy VIII



Martedì 19 maggio la Square ha finalmente diffuso le prime notizie sull'attesissimo seguito della saga.
Giocatori di GDR, tenetevi le coronarie!
La Square ha finalmente presentato *Final Fantasy VIII*, il nuovo capitolo della più popolare e amata serie di giochi di ruolo. PSM era lì ed è in grado di darvi alcune notizie in esclusiva!
La Square ha mostrato un breve filmato promozionale e ha rivelato alcune caratteristiche tecniche del nuovo gioco, annunciando che nei prossimi mesi verranno rivelati maggiori dettagli sulla storia e sui personaggi.
Eccovi un elenco delle novità tecniche di *FFVIII*:

1) I personaggi saranno resi più realistici grazie all'uso di texture (un po' come succede per i personaggi di *Tekken 3*).
2) Verranno sempre mostrati tutti i membri della compagnia sia nella World Map sia in città. Quindi sarete al controllo di un gruppo e non di un singolo omino.
3) Non ci saranno più differenze tra i personaggi che guidate nell'esplorazione e quelli che controllate durante i combattimenti.
4) Lo stile con cui sono realizzati i personaggi è un po' meno "giapponese" rispetto ai passati capitoli.

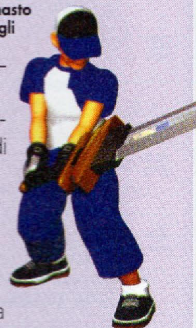


I più impazienti tra voi potranno trovare un demo del gioco allegato a *Brave Fencer Musashiden*, il gioco che la Square ha distribuito il 16 giugno nei negozi giapponesi.
Preparate le Materie, la battaglia ricomincia!



The Tale Beginning With T

La Jaleco sta portando sulla PlayStation il suo ultimo titolo d'azione. L'eroe è un giovane di nome Tact, che riceve un libro di disegni da un vecchio misterioso. Il mondo in questo libro è lo scenario dell'avventura. Durante lo svolgimento del gioco dovrete risolvere degli enigmi, come in ogni altro gioco di questo tipo.
Per poter proseguire nella storia, dovrete usare alcuni strumenti che troverete nel corso delle vostre avventure. Potrete avere degli oggetti facendo crescere dei fiori. Dovete seminarli in un posto chiamato il "Giardino galleggiante", e quando viene il tempo del raccolto i semi si mutano in oggetti utili.
The Tale Beginning With T ha molti livelli con svariati mini-giochi: come una gara di skate-board o il cercare di comunicare con altre creature usando il linguaggio del corpo. Durante il vostro viaggio userete spesso anche un pallone ad aria calda, che vi porterà al giardino galleggiante. Il nome di ogni livello fa riferimento a una caratteristica particolare. Nel livello "Iceberg Mountain" c'è la più alta montagna di ghiaccio del mondo con l'interno cavo. "Only Beach" presenta un mondo di sole spiagge. Il "Mount Borke" è un vulcano che erutta una volta l'anno. Sembra di certo un'avventura interessante.
YUKE, Tact!



► **Tact è il giovane eroe del gioco. Da quando è rimasto orfano non crede più agli adulti.**



E voi che pensavate che i cattivi di Starship Troopers fossero tosti!

Il PDA è Veramente Super!!!



◄ **Il PDA della Sony ha il formato di una memory card, e può diventare il nuovo Gameboy!**

Nuove informazioni dalla Sony CEI, la compagnia ha annunciato lo sviluppo del PDA (Personal Digital Assistant) per la PlayStation.
Lo strano apparecchietto è un terminale portatile super ridotto che espande la potenza della memory card. Il PDA ha le stesse funzioni di salvataggio e caricamento di una memory card, ed anche di più. Utilizza un processore RISC a 32 bit, ha dei suoi applicativi, un orologio, la gestione degli appuntamenti e varie altre funzioni. Un sensore a raggi infrarossi, permette a due PDA di scambiarsi informazioni e dati relativi ai giochi della PlayStation. Le applicazione del PDA vengono fornite su un CD-ROM. Per poterle installare dovrete collegare il PDA nello slot della memory card e inserire il CD nella vostra PlayStation. E' dotato di uno schermo monocromatico a cristalli liquidi con 32x32 punti e cinque pulsanti di input. Vista la disposizione dei pulsanti sembra probabile che potrete giocare direttamente sul PDA usando i dati di gioco dalla memory card. Un po' come succede col GameBoy e il N64. Dobbiamo solo aspettare per vedere quali applicazioni gireranno su questo gioiellino di casa Sony. Il PDA dovrebbe uscire entro l'inverno.

IL GIOCO PSM OTAKU DEL MESE

COMBATTIMENTI! INCANTESIMI! ELISIR MAGICI! NON FATEVI SFUGGIRE QUESTO NUOVO GRANDE GDR!!!

Shadow Tower

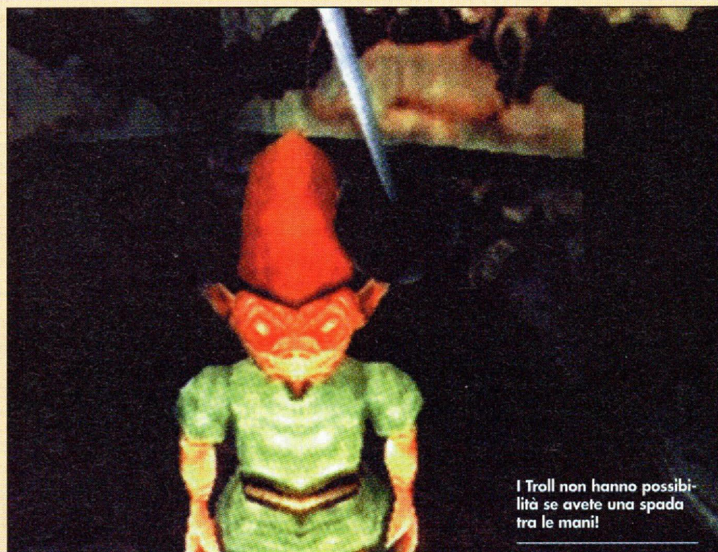
La Software, responsabile per la serie King's Field, farà uscire nel mese di giugno un GDR denominato *Shadow Tower*.

Ecco il canovaccio della storia: il gioco si svolge molto tempo fa, in una terra conosciuta col nome di Eclipse. In questo posto abitava Re Rude che regnava su Castle Zepter e possedeva una corona con un singolo gioiello. Un giorno questa corona evocò le tenebre che inghiottirono il reame. Anche la corona sparì nel nulla. E' passato molto tempo e gli abitanti della terra maledetta hanno costruito una nuova città. Un giorno un uomo andò a Zepter per incontrare un vecchio amico, ma si trovò di fronte ad una grande sorpresa: anche la città era sparita inghiottita dalle tenebre. L'unico superstite alla disgrazia è un misterioso monaco. Il coraggioso viaggiatore decide di salvare le anime della città avvolta dalle tenebre...

Shadow Tower comincia con una figura che s'inoltra in un sotterraneo, sotto una torre cava. Il sotterraneo è profondo 30 livelli. Non avrete mappe da usare durante il gioco, così dovrete ricordare i posti dove siete stati. I bui corridoi del labirinto sono un covo di mostri. Essi però non balzano fuori all'improvviso per attaccarvi, sarete voi a doverli trovare. Durante il corso del gioco incontrerete dei punti di salvataggio.

◄▲ Le mummie e i Troll con il martello sono solo alcuni dei cattivoni che incontrerete.

Controllate l'eroe da una prospettiva in prima persona, combattendo i mostri e salvando le anime in tempo reale. Se sconfiggete i nemici senza farvi ferire, i "valori delle abilità fondamentali" dell'eroe aumenteranno. Questi valori includono il Corpo, la Luce, l'Armatura, la Terra, la Decisione, la Simpatia, l'Acume, lo Spirito, la Poesia, l'Attrezzatura da battaglia, la Purezza, l'Arma a punta, i Sentimenti e l'Anima. A seconda del nemico che batterete i 14 parametri aumenteranno in maniera differente. Questi parametri determinano anche gli HP e gli MP. Diversamente da altri GDR qui non ci sono livelli di esperienza del personaggio. Una volta sconfitta una creatura riceverete un "Libro relativo alla creatura" con tutte le informazioni su di lei. Vi potrete riferire ad esso da quel punto in poi. *Shadow Tower* ha in tutto 160 tipi di mostri.



I Troll non hanno possibilità se avete una spada tra le mani!

Il gioco ha anche 160 tipi di oggetti da scoprire, per un totale di circa 1000. Questi oggetti (che includono armi come spade, asce, mazze ed archi) sono stati abbandonati nel sotterraneo. Potete recuperarli dai nemici morti o comprarli in un negozio. La contrattazione nei negozi è una parte fondamentale del gioco. Si possono ottenere armi ed armature scambiando una medaglia denominata "Kuun" con il negoziante. Non potrete usare la Kuun nei negozi specializzati nel ripristino della salute, sarete obbligati a pagarli dandogli armi o oggetti che avete addosso. Potete portare fino a 11 oggetti per volta e tenere un oggetto differente in ciascuna mano.

Se vi è piaciuto *King's Field III* (in occidente conosciuto come *King's Field II*), allora troverete anche *Shadow Tower* molto interessante!



▲ Troverete questa creatura simile ad una manta non solo sott'acqua...



◄ E voi che pensavate che nei cimiteri ci fossero solo morti... Meno male che certe creature possono essere respinte dal vostro scudo!

Sayonara, Otaku!

E' abbastanza per voi? NO? Beh... immagino che dovrete aspettare il mese prossimo! Fino a quel momento continuate ad allenarvi e godetevi le vacanze estive! Jya ne!!!





Da global game di non

(*)











SCEGLI NOI PER APRIRE UN NEGOZIO IN FRANCHISING. GLOBAL GAME È LA PIÙ GRANDE CATENA DI VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING.
INVESTIMENTO SICURO. SUCCESSO ASSICURATO.

RECENSIONI

le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili sul pianeta terra

Benvenuti nella nostra nuova sezione dedicata alle Recensioni! Abbiamo aggiunto più spazio, un nuovo metodo di giudizio e ancora più informazioni su ogni gioco. Prendetevi un minuto per leggere le caratteristiche di questo nuovo sistema!

GIOCHI DEL MESE

DOA .... pag. 26
NBA Shootout '98 .... pag. 28
Forsaken .... pag. 28
Speed Racer .... pag. 30
Triple Play '99 .... pag. 30
Reboot .... pag. 32
Borberman .... pag. 32
World Cup 98 .... pag. 33
Crime Killer .... pag. 34
Punky Skunk .... pag. 34
Need for Speed III .... pag. 35
Alundra .... pag. 36

CHIARO E SEMPLICE, NELLO STILE PSM



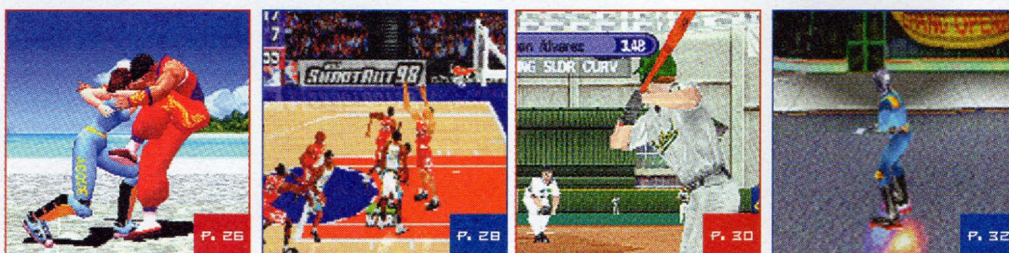
Questo è il Riassunto Gioco. Una serie di note brevi per i pigroni che non vogliono leggere l'intera recensione.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnato questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli ed apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuole dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto ad 1 a 5.

LA NOSTRA SCALA DI VALORI

Grazie alle vostre lettere e ai vostri consigli abbiamo deciso di modificare la pagina delle recensioni. Ora c'è più spazio per ogni gioco, una scheda riassuntiva per indicare il vero valore e anche più immagini. Per esprimere un giudizio finale, abbiamo deciso di usare una nuova votazione che va da uno a cinque. Più semplice e snella vi farà subito capire se un titolo vale i vostri sudati risparmi. Continuate a mandarci consigli, perché solo così potremo migliorarci.



IL VERO VOLTO DI UN VOTO

Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!

Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!

Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.

Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.

Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.

Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Controllate la lista e verificate se ce n'è qualcuno che vi manca

Alundra	4
Arc.'s Gr. Hits: Atari Col. 2	3 1/2
Armored Core	4 1/2
Auto Destruct	3 1/2
Beast Wars Transformers	1
Bloody Roar	4
Breath of Fire III	4 1/2
Broken Sword	2 1/2
C&C: Red Alert	4
Colony Wars	5
Cool Boarders 2	3 1/2
Courier Crisis	1 1/2
Crash Bandicoot 2	5
Diablo	4 1/2
Dragon Ball GT Final Bout	1
Duke Nukem: TM	4
Fantastic Four	1/2
FIFA '98	3 1/2
Final Fantasy Tactics	4
Frogger	1
Gex: Enter the Gecko	4
G Police	4
HotShots Golf	4
Jet Moto 2	3 1/2
Lode Runner	2 1/2
Madden '98	3
Marvel Superheroes	4
Micro Machines V3	2 1/2
MK Mythologies: Sub Zero	2 1/2
Monopoly	1 1/2
Monster Rancher	4 1/2
Nag. Winter Olympics '98	3 1/2
NBA: In The Zone '98	3
NBA Live '98	4
NCAA March Madness	3
NCAA GameBreaker '98	5
Need For Speed: V-Rally	3 1/2
Newman/Haas Racing	2 1/2
NFL GameDay '98	5
NHL '98	4 1/2
Nightmare Creatures	3 1/2
One	3
Pandemonium 2	3
Point Blank	3 1/2
Rampage World Tour	2 1/2
Ray Tracers	2
Reel Fishing	3
Red Asphalt	3
Resident Evil 2	5
Riven	3
Shadow Master	2 1/2
Skull Monkeys	3
Spawn The Eternal	1 1/2
Star Wars: MoTK	3
SF EX Plus Alpha	4 1/2
Tennis Arena	3
Test Drive 4	4
Theme Hospital	4
Time Crisis	4
Tomb Raider 2	5
WCW Nitro	3
X-Men: COTA	2 1/2



IL FUTURO È VICINO
IL FUTURO È GLOBAL GAME

GLOBAL GAME

NINTENDO 64 PLAYSTATION GAME BOY P.COMPUTER

CIVITAVECCHIA

Via della Repubblica, 12

GLOBAL GAME

LUINO

NINTENDO 64 PLAYSTATION GAME BOY P.COMPUTER

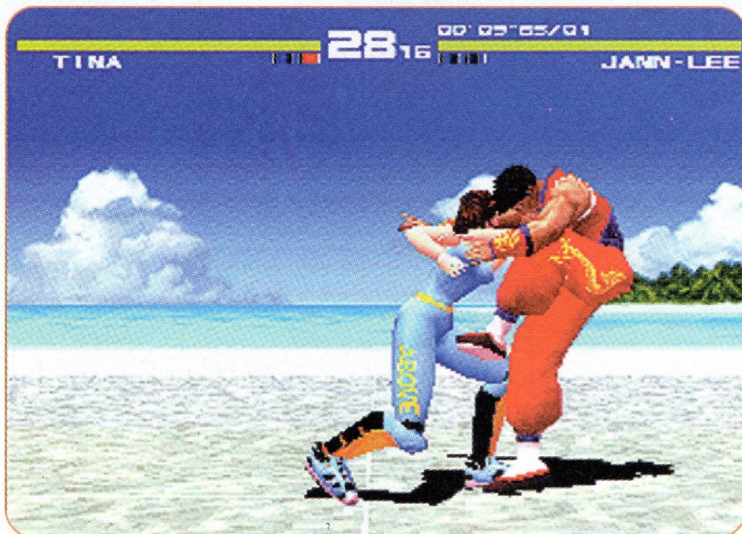
GLOBAL GAME



LUINO (va) via B. Luini, 15

Dead or Alive

LA TECMO PORTA SU PLAYSTATION IL SUCCESSO DELLE SALE GIOCHI



▲ **Il sistema di lotta di *DOA* è basato in massima parte sulle parate ed i contrattacchi. Questo rende il gioco diverso da tutti gli altri visti finora. Forse vi ci vorrà un po' per imparare i meccanismi base del gioco, ma vi assicuriamo che ne vale la pena.**





PRODOTTO
Tecmo

SVILUPPO
Tecmo

GENERE
Lotta

◄ **I personaggi poligonali sono solidi e realistici.**

Nel settore stagnante dei giochi di combattimento per PlayStation, pochissimi titoli si propongono di aggiungere qualcosa di nuovo al genere. La maggior parte sono sviluppati e realizzati senza pensarci troppo. Fortunatamente la Tecmo con *Dead or Alive* non ha seguito questa strada ed ha creato un gioco divertente e innovativo.

DOA sfrutta il sistema di controllo della serie Virtua Fighters prodotta dalla Sega. Questo lo renderà molto immediato a parecchi giocatori. La Tecmo ha però sostituito il tradizionale bottone di parata. Insieme ai classici pulsanti per pugni e calci, troverete il nuovo pulsante "Hold" che permette facili parate e fulminei contrattacchi. Per le parate tradizionali vi basterà premere il pad all'indietro come in *Street Fighters II*.

Ciascuno degli 11 personaggi ha un suo stile di combattimento ispirato a una specifica arte marziale. Potrete scegliere tra una gran varietà di stili. Certi giocatori preferiscono la forza bruta di Bass, altri giocheranno meglio con un personaggio veloce come Kasumi. Tutti quanti sono ben equilibrati, anche se qualcuno, come Zack, sembra non avere abbastanza mosse utili per essere competitivo.

Anche se all'inizio vi sembrerà molto simile a *Virtua Fighter 2*, vi renderete conto che *DOA* ha bisogno di un approccio strategico leggermente diverso. Essendo molto facile parare e contrattaccare con il pulsante "Hold", dovrete usare un po' d'astuzia per riuscire a vincere. Non potrete semplicemente premere a ripetizione i pulsanti di calci e pugni, perché i vostri attacchi saranno facilmente parati e "respinti al mittente". Dovrete rimanere sulla difensiva per molto tempo pronti a sferrare un attacco devastante al momento giusto. All'inizio può sembrare strano, ma una volta capito questo innovativo sistema di lotta non tornerete più indietro. *Dead or Alive*, in ogni suo aspetto, è un gradino sopra la norma. Graficamente fa buona impressione e mostra alcuni dei modelli poligonali più impressionanti tra quelli che abbiamo visto sulla PlayStation. La facilità del controllo vi aiuterà a impadronirvi rapidamente del sistema di combattimento, mentre la grande quantità di mosse e strategie renderà divertente il gioco anche dopo molto tempo. La Tecmo merita tutti i nostri ringraziamenti per aver sviluppato quest'ottima conversione per PlayStation. Se non avete pazienza di aspettare l'uscita della versione PAL di *Tekken 3*, allora *DOA* è sicuramente uno dei migliori picchiaduro disponibili al momento!





▲ **Ogni volta che finite il gioco verrete ricompensati con un nuovo costume per il personaggio che avete usato. Poiché *DOA* ha un totale di 89 costumi diversi, potete scommettere che ci giocherete davvero a lungo prima di riuscire a vederli tutti.**



▲ **La Zona del Pericolo è un approccio piuttosto innovativo al classico "ring-out" che si trova in molti giochi di lotta. Se venite atterrati nella Zona del Pericolo, riporterete seri danni. Questo aggiunge ulteriore spessore al gioco.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	5
SONORO	3
CONTROLLO	5
INNOVAZIONE	4.5
PRESENTAZIONE	4.5

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ PERSONAGGI POLIGONALI DAVVERO SOLIDI
▲ IL CONTROLLER DUAL SHOCK VI FARA' SENTIRE AL CENTRO DEL COMBATTIMENTO
▲ SARETE INVOGLIATI A RIGIOCARCI SPESSO
▼ I PERSONAGGI CONTROLLATI DAL COMPUTER HANNO SCARSA INTELLIGENZA ARTIFICIALE

VOTO FINALE PSM:

UNO DEI GIOCHI DI LOTTA PIU' DIVERTENTI MAI USCITI SULLA PLAYSTATION



NBA Shootout '98



PRODOTTO
Sony CEA
SVILUPPO
Sony Interactive Studios
GENERE
Pallacanestro

◄ Ritornano gli stessi angoli di ripresa dello scorso anno, e nessuno vi porta abbastanza vicino all'azione o vi presenta una visuale di gioco valida.

IL BASKET SU PLAYSTATION HA ANCORA MOLTA STRADA DA FARE

Di tutti gli sport simulati sulla PlayStation, la pallacanestro è quello più lontano dalla realtà. Anche il migliore basket virtuale è rovinato dall'illogicità dell'intelligenza artificiale, dalla meccanica di gioco trascurata e dal poco realismo. Tutti i titoli basati sul basket sono pieni di mosse spettacolari come tiri da metà campo, passaggi dietro la schiena ed una varietà di super schiacciate. Tuttavia queste aggiunte non aiutano a risolvere il vero problema di questi giochi. Nessuna pallacanestro per PlayStation, infatti, si avvicina a quello che è il vero sport.

NBA Shootout '98 presenta giocatori poligonali che si muovono con fluidità su e giù per il campo, con animazioni credibili e grafica di tutto rispetto. Tuttavia portare un attacco sotto canestro è ancora estremamente semplice.

Le varie inquadrature del gioco sono ancora un punto debole di questa serie, i giocatori sono talmente piccoli che si può a malapena vedere cosa sta accadendo sul campo. Il totale controllo delle schiacciate, il sistema di passaggio ad icone e una buona varietà di azioni aggiungono interesse al gioco, ma alla fine quello che manca è l'incredibile emozione di una vera partita NBA. In *Shootout '98* la frustrazione è continua a causa di una cattiva inquadratura, noiosi problemi di collisione, falli stupidi o per i rimbalzi abissali. Quando la palla urta contro il tabellone sembra non seguire alcuna legge fisica ed appare casualmente nelle mani di un giocatore. Allora la posizione ed il momento del salto non hanno senso per chi vuole conquistare un rimbalzo. Questo è un esempio classico di come i giochi basati sul basket siano un po' delle fetecchie. Inoltre le abilità degli avversari guidati dal computer variano casualmente da schiappe a veri campioni.

L'animazione ben fatta, la possibilità di stoppare le schiacciate e le innumerevoli statistiche di gioco non bastano a rendere *Shootout '98* migliore della versione '97. Per avere una simulazione di basket davvero buona che sfrutti l'intero potenziale della PlayStation, dovremo aspettare ancora un bel po'



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LA GRAFICA E' BUONA E L'ANIMAZIONE E' FLUIDA
- ▼ PERCHE' ORGANIZZARE UNA TATTICA DI GIOCO QUANDO E' PIU' FACILE CORRERE E TIRARE?
- ▼ IL LIVELLO DI DIFFICOLTA' E' INCONSISTENTE
- ▼ NESSUNO DEGLI ANGOLI D'INQUADRATURA E' ABBASTANZA VALIDO

VOTO FINALE PSM:
CI GIOCHEREI SOLO SE ANDASSI IN CRISI D'ASTINENZA PER IL BASKET



Forsaken

FORSAKEN, È LA NUOVA INCARNAZIONE DI DESCENT PER PLAYSTATION, ED È VERAMENTE MITICO!

L'idea di base è abbastanza superficiale: siete un ladro che sfreccia su una moto volante in luoghi sperduti di una Terra completamente distrutta. Il vostro scopo è trovare l'oro che inspiegabilmente galleggia sereno nei tunnel sotterranei del pianeta. Dovrete riuscire a superare ogni livello lottando contro dei "motociclisti" rivali ed una grande varietà di potenti sistemi di difesa. Non lasciate che quest'idea banale riduca il vostro interesse per *Forsaken*, che rimane un gioco eccezionale per molte altre ragioni. La struttura è simile ai due titoli precedentemente realizzati dalla Probe. Come *Descent* e *Descent Maximum*: anche *Forsaken* vi mette su un mezzo che naviga attraverso enormi labirinti e vi dà una grossa quantità di nemici da uccidere. Differentemente dagli altri due giochi, questo è una vera prova di forza per la PlayStation. A differenza dei noiosi e poco definiti livelli di *Descent*, quelli di *Forsaken* sono splendidamente disegnati, pieni di colori e con una struttura intrigante.



PRODOTTO
Acclaim
SVILUPPO
Probe
GENERE
Sparatutto 3 - D

◄ Forsaken è un bellissimo gioco pieno di azione frenetica. Uno dei titoli più caldi dell'estate!

Tutti gli effetti visivi immaginabili sono presenti in *Forsaken*: dagli incredibili effetti luminosi dei vostri proiettili energetici, alle astronavi semi-trasparenti che appaiono improvvisamente per farvi a pezzi. Anche con lo schermo pieno di nemici, il gioco non scende mai al di sotto di 30 fotogrammi al secondo (WOW!). Questa sì che è fluidità!

Forsaken è fantastico, dopo aver superato il disorientamento iniziale ed aver imparato ad usare bene i comandi di navigazione, si trasforma in un gioco ben equilibrato ed eccitante. Una musica di forte ispirazione Thecno vi "pompa" nelle orecchie per tutta la durata del gioco. La modalità ho-hum a due giocatori è decisamente un po' scarsa. Non è poi così divertente girare come matti e sparare furiosamente contro il vostro avversario. C'è anche un altro problema: il movimento del gioco è così fluido e i labirinti così intricati che se soffrite di mal d'aria avrete dei seri problemi di nausea. Non sarà un viaggetto semplice per il vostro stomaco.



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LA GRAFICA DEL GIOCO E' SEMPLICEMENTE INCREDIBILE
- ▲ AVRETE UNA GRANDE QUANTITA' DI ARMI
- ▲ I LIVELLI SONO VARI E DIVERTENTI DA ESPLORARE
- ▼ LA MODALITA' A DUE GIOCATORI E' UN PO' SCARSA

VOTO FINALE PSM:
UNO SPARATUTTO 3-D CHE PORTA LA PLAYSTATION A LIVELLI INIMMAGINABILI



Speed Racer



PRODOTTO
Jaleco

SVILUPPO
GRC

GENERE
Corse

◄ **Giochi come Speed Racer divertono per un periodo di tempo limitato. Poi capirete quanto sia fatto male.**

QUESTO GIOCO DI CORSE PARTE MOLTO LENTAMENTE

Considerando quanto sia competitivo il genere delle corse su PlayStation, sembrerebbe logico che le compagnie utilizzino molto del loro tempo per rendere i loro giochi unici ed innovativi. Sfortunatamente non sembra che nessuno si sia sforzato più di tanto per realizzare *Speed Racer*.

All'inizio vi sembrerà un buon gioco. L'introduzione FMV è ben fatta e richiama alla memoria ricordi nostalgici. Purtroppo quando entrerete nel vivo dell'azione vi renderete conto della sua pochezza. Il primo grande difetto è che *Speed Racer* sembra avere tre piste per gareggiare, ma in realtà ne ha solo una. I programmatori hanno optato per la pista Ridge Racer ed hanno disegnato un solo tracciato diviso in tre sezioni. Una volta completata una sezione sarà disponibile la parte successiva. Considerando che la gran parte dei giochi di corse attuali ha decine di tracciati di alta qualità, questo approccio così datato si trasforma rapidamente in una grossa delusione. I programmatori avrebbero dovuto impegnare il loro tempo nel ricreare alcuni degli entusiasmanti tracciati visti nella serie animata. Questo avrebbe reso il gioco unico nel suo genere.

L'altro suo grande difetto è che non è affatto divertente pilotare la famosissima Mach 5. Il mitico bolide di Speed non è per niente maneggevole; le frenate e le accelerazioni non sono affatto equilibrate. Non c'è neanche la retromarcia, il che crea grossi problemi quando rimarrete intrappolati contro un muro. Le macchine del computer imbrogliano alla grande. Quando le urterete, voi vi andrete a sfracellare, mentre loro continueranno imperturbabili la loro gara. Anche le varie caratteristiche della Mach 5, come l'Auto Jack e il Chopper, sono inutili a meno che non vi troviate in una delle poche scorciatoie nascoste. Speed Racer ha tre personaggi segreti da sbloccare, incluso lo strafico Pilota-X. Neanche questa caratteristica fornisce uno stimolo sufficiente a giocare per più di un paio di giorni.



Forse neanche i fanatici persi della serie riusciranno a divertirsi con *Speed Racer*. Questo è uno di quei giochi che non sarebbe mai dovuto uscire.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	2
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	2.5
PRESENTAZIONE	2

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ LA GRAFICA STILE CARTONE ANIMATO NON E' PROPRIO PESSIMA
▼ ASSENZA DI PERCORSI ALTERNATIVI
▼ LE ALTRE MACCHINE SEMBRANO BARARE
▼ NON C'E' NEANCHE LA MODALITA' A DUE GIOCATORI, SIAMO NEGLI ANNI '80?

VOTO FINALE PSM:
UN GIOCO DI CORSE TROPPO DELUDENTE

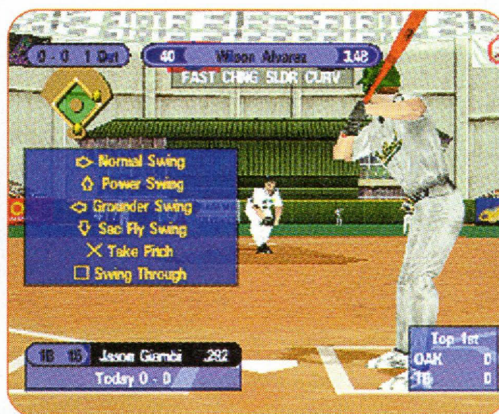


Triple Play '99

AVETE MAI VISTO PRIMA QUESTO GIOCO?

Triple Play '99 era atteso con trepidazione ed ansia dallo staff PSM. La versione dello scorso anno era il miglior titolo di baseball per PlayStation, ma la EA ha la triste fama di riuscire a peggiorare i suoi giochi anno dopo anno. Ecco perché avevamo dei dubbi su *Triple Play '99*; dubbi che si sono tristemente rivelati giusti. Le animazioni sono migliorate ed è stata introdotta una nuova modalità di battuta in prima persona, ma in realtà niente di veramente innovativo è stato aggiunto in *Triple Play '99*.

E' un disastro per la EA? Non proprio, perché il gioco ha ancora le stesse caratteristiche che lo hanno reso vincente nella precedente versione. Ci sono ancora il divertente commento, le statistiche accurate e le infinite opzioni di gioco. Avrete un completo controllo sul gioco. Grazie al vostro D-Pad controllerete la squadra facendogli



PRODOTTO
Electronic Arts

SVILUPPO
Electronic Arts

GENERE
Baseball

◄ **Come al solito per tutti i giochi sportivi della EA, la presentazione è impeccabile.**

fare tutte le cose che potrebbe fare nella vita reale. I comandi intuitivi vi permettono di concentrarvi in quelle sottili strategie che sono il cuore del baseball. Per esempio potrete dare il via al tentativo di rubare una base mentre contemporaneamente colpite la palla con la mazza. Semplificando il controllo del gioco, la EA vi permetterà di dare vita a complicate strategie che altrimenti non avreste mai usato.

Anche con la sua ottima giocabilità, *Triple Play '99* non accontenta gli appassionati che si aspettavano qualcosa in più dalla EA. Per esempio, dov'è il metro di localizzazione della palla, che avrebbe reso la battuta e la ricezione infinitamente più divertente? Anche il controllo dei giocatori in difesa poteva essere migliorato o semplificato. Invece è ancora lento e poco sensibile: un altro punto a sfavore del gioco.

E' da sottolineare che *Triple Play '99* è un buon gioco di baseball per la PlayStation, ma visto che i miglioramenti rispetto allo scorso anno sono secondari e considerando che i suoi concorrenti si daranno da fare per sfruttare questo suo stop, crediamo che questo titolo non durerà a lungo. O si evolve o si estingue!

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	5
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	1
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ COME IN TUTTI I GIOCHI DELLA EA, LA PRESENTAZIONE E' ECCELLENTE
▲ IL GIOCO SEMBRA UNA VERA TRASMISSIONE TV
▲ E' ESSENZIALMENTE LO STESSO GIOCO DELLO SCORSO ANNO
▼ IL CONTROLLO E' ANCORA TROPPO LENTO

VOTO FINALE PSM:
UN TITOLO DI BASEBALL PIUTTOSTO BUONO... PER ORA







Scicli

Via Nino Bixio, 4



Le nostre offerte vanno a ruba

GLOBAL GAME®

corri ai nostri point, non approfittarne è un vero REATO

299.000

Iva inclusa **+ un gioco omaggio**
+ vacanza soggiorno omaggio



Gallipoli

Viale Bari 14/16



Bomberman





PRODOTTO
Sony

SVILUPPO
Hudson Soft

GENERE
Azione

◄ **Dopo averlo atteso tanto i fans forse si aspettavano qualcosa di meglio. Comunque viste le alternative dobbiamo accontentarci.**

IL MITICO OMINO CON LE BOMBINE ARRIVA ANCHE SU PLAYSTATION

Tutti in redazione aspettavamo l'arrivo di *Bomberman*. La meccanica di gioco è molto semplice: bisogna guidare il proprio omino in un'arena tentando di abbrustolire gli avversari con le fiammate delle vostre bombe. Attenti però, potrete essere vittime dei vostri stessi ordigni esplosivi!
Graficamente il gioco si presenta con un nuovo punto di vista isometrico (a differenza dei titoli precedenti che erano visti dall'alto). Potrete combattere in dieci arene diverse. Ognuna ha caratteristiche specifiche che movimentano ulteriormente l'azione. Potrete trovare dei teletrasporti, dei variatori di velocità, delle piattaforme volanti o dei piccoli roditori che sbucano dal terreno. Avrete anche la possibilità di scegliere il vostro Bomberman tra otto tipologie differenti tipo Bomber Strega, Bomber Ninja, Bomber Monaco ed altri. Ogni personaggio ha una sua caratteristica specifica. Per esempio Bomber Monaco può lanciare via gli altri giocatori senza bisogno di raccogliere prima un power-up. I bonus e i power-ups sono numerosissimi; tornano tutti quelli classici più un paio nuovi. Per cercare di movimentare un po' la modalità "singolo giocatore", è stato introdotto uno Story Mode. Dovrete battere i nemici in un'arena per poi proseguire il viaggio verso un'altra arena. Non si può certo dire che i produttori del gioco abbiano fatto un grande sforzo creativo. Infatti quando giocherete da soli vi annoierete molto presto. Quando invece ci giocherete con i vostri amici, questo gioco è semplicemente irresistibile.
Il controllo del personaggio non è sempre preciso. Anche il sistema di controllo delle collisioni non è abbastanza sofisticato; verrete presi da fiammate da cui pensavate di essere sfuggiti. Questo è veramente frustrante. L'ultimo punto negativo sono le piattaforme fluttuanti che spesso coprono l'azione. Vi arrabbierete da morire quando salterete in aria perché una piattaforma vi ha coperto la visuale.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	3
CONTROLLO	2.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA – 1° GIORNO – 1° SETT. – 2° SETT. – 1° MESE – 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ CON GLI AMICI NON VI STANCHERETE MAI
▲ DIECI ARENE E OTTO BOMBERMAN AUMENTANO ULTERIORMENTE LA SUA LONGEVITA'
▼ GIOCATO DA SOLO E' NOIOSO
▼ ALCUNI PICCOLI DIFETTI NEL METODO DI CONTROLLO NE ROVINANO UN PO' LA GIOCABILITA

VOTO FINALE PSM: 3
UN TITOLO CONSIGLIATO SOLO A CHI AMA GIOCARE IN COMPAGNIA

Reboot

LA SERIE TV CONVERTITA FEDELMENTE SU PLAYSTATION

Basato sui personaggi dell'omonima serie televisiva a grafica computerizzata, *Reboot* è finalmente arrivato sugli scaffali dei negozi. Sarete ai comandi di Bob, l'eroico protagonista della serie. A bordo di uno skate-board volante sfreccerete per le strade della città di Mainframe, cercando le Lacrime-bomba seminate dal malvagio Megabyte. Per difendersi dai sicari di Megabyte, Bob dispone di una varietà di armi normali e di Glitch, un piccolo amico attaccato al suo polso che si trasforma in altre armi. Durate i 18 livelli di gioco riceverete consigli e suggerimenti dai molti amici di Bob, attraverso dei FMV che vengono mostrati da un piccolo visore. Questi filmati sono presi direttamente dalla serie TV e vi aiutano a calarvi nell'atmosfera del gioco. La grafica di *Reebot* può non essere raffinata come quella della serie, ma offre comunque alcuni dei migliori ambienti 3-D mai visti su PlayStation. Non riuscirete mai a scorgere una sola giuntura tra i poligoni. I progettisti alla EA Canada conoscono davvero il loro mestiere (e con un tempo di lavorazione superiore ai due anni, c'era da sperarlo!).
Il movimento del vostro skate-board volante è il punto debole del gioco. Il metodo di controllo non permette di effettuare movimenti precisi. Questo diventa quasi un ostacolo, specialmente nei livelli successivi quando bisogna fare un sacco di salti dalle piattaforme. Sarete molto frustrati dalla difficoltà di controllo. La modalità "Analog" non migliora la situazione. Selezionandola, il gioco cambia inquadratura e diventa impossibile da giocare. Le ambientazioni dei livelli sono abbastanza varie e piuttosto belle. Le missioni che dovrete portare a termine aiutano ad aumentare la longevità di questo gioco. Dato che la serie televisiva originale era quasi un videogioco e quindi un buon punto di partenza, non deve essere stato difficile realizzare questo videogame. I pochi fan italiani del telefilm o chiunque cerchi un nuovo mondo 3-D da esplorare, rimarranno soddisfatti da *Reboot*. Se però vi aspettate qualcosa di sconvolgente ed innovativo, questo titolo vi lascerà l'amaro in bocca.





PRODOTTO
Electronic Arts

SVILUPPO
Electronic Arts Canada

GENERE
Azione 3 - D

◄ ***Reboot* è fedele al 100% alla serie TV. Anche il creatore dei telefilm è stato coinvolto fin dall'inizio nella creazione del gioco.**



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	4.5

LONGEVITÀ: 1° ORA – 1° GIORNO – 1° SETT. – 2° SETT. – 1° MESE – 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ UN MONDO 3-D SENZA GIUNTURE VISIBILI TRA I POLIGONI
▲ COME REALIZZARE UN BUON GIOCO SU LICENZA
▼ MOLTE DELLE MISSIONI SONO TROPPO SIMILI
▼ IN CERTE SITUAZIONI IL SISTEMA DI CONTROLLO NON E' ADATTO

VOTO FINALE PSM: 3½
I FANATICI DELLA SERIE TV NON RIMARRANNO DELUSI

World Cup '98



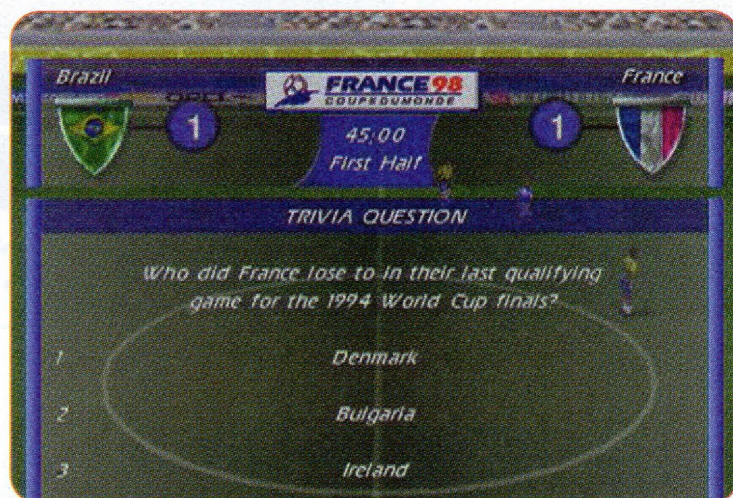


PRODOTTO
Electronic Arts

SVILUPPO
EA Sport

Genere
Calcio

◄ **Grazie a *World Cup 98*, l'Eletronic Arts ci fa rivivere all'infinito le emozioni del campionato del mondo.**



▲ **A metà tempo apparirà una schermata con un indovinello. Per sapere la risposta dovrete aspettare la fine della partita.**

L'EA VI FARA' RIVIVERE LE GESTA DELLA NAZIONALE DI MALDINI

Mentre leggerete quest'articolo i campionati del mondo di calcio staranno finalmente per iniziare. Sulla scia di queste forti emozioni, l'astuta Electronic Arts fa uscire una nuova versione del suo famoso simulatore calcistico. *World Cup '98*, dal punto di vista tecnico non offre grandissime innovazioni rispetto a *FIFA'98*. Alcune animazioni sono state ritoccate ad altre sono state aggiunte per rendere ancora più realistici i movimenti dei giocatori. Il metodo di controllo della palla è semplice ed immediato ed anche i principianti possono ottenere ottimi risultati fin dalla prima partita. I due commentatori rendono divertente il gioco ed aggiungono realismo all'ottima grafica, anche se ogni tanto tirano fuori dei commenti completamente fuori luogo. L'intelligenza artificiale dei giocatori controllati dal computer è stata migliorata, soprattutto quella dei portieri. Ci sono tutte le squadre presenti nel campionato del mondo e, per aumentare il realismo, sono stati inseriti tutti gli sponsor ufficiali della manifestazione. *Come in Fifa'98*, anche in *World Cup* è possibile personalizzare le squadre ed i propri giocatori. Gli stadi dove si svolgono le partite sono riprodotti fedelmente in tutte le loro caratteristiche, ogni partita si svolge nello stadio giusto all'ora giusta. Questo contribuisce ulteriormente a far calare il giocatore nell'atmosfera di Francia'98. C'è però una cosa in cui questo gioco batte tutti gli altri: la presentazione. Il filmato introduttivo è semplicemente fantastico. Con la canzone "Tubthumping" dei Chumbawamba in sottofondo e il fantastico montaggio di immagini, la vostra voglia di giocare schizzerà a mille. Ogni schermata di opzioni o di scelta è realizzata graficamente in modo impeccabile. Il galletto mascotte nell'angolo in basso a destra, continua a muoversi facendo una così grande varietà di azioni che vi sembrerà dotato di una sua personalità. Degli splendidi FMV vi presentano i vari stadi o vi introducono alle partite più importanti. *World Cup'98* è sicuramente uno dei giochi visivamente più esaltanti usciti su PlayStation ed è completamente in italiano. Per quello che riguarda la giocabilità bisogna dire che contro il computer è abbastanza facile vincere (soprattutto se si sceglie l'Italia). Se avete intenzione di riunirvi con gli amici per vedere le partite della coppa del mondo, provate a tirare fuori questo gioco. Nessuno resisterà a farci una partita.
Se avete già *Fifa'98* ed il calcio non è la vostra unica ragione di vita, vi consiglio di pensarci bene prima di acquistare questo gioco. Se invece avete solo vecchi giochi di calcio e adorate l'atmosfera dei campionati del mondo, non fatevi sfuggire questo titolo.





▲ **Guardate che bello l'effetto riverbero del sole. Questo gioco è pieno di tocchi di classe, ma per quello che riguarda la giocabilità *Winning Eleven III* resta sempre il migliore.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	4
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1° ORA – 1° GIORNO – 1° SETT. – 2° SETT. – 1° MESE – 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ PERFETTAMENTE RIPRODOTTI TUTTI I DETTAGLI DEL CAMPIONATO DEL MONDO
▲ MUSICA E FMV ASSOLUTAMENTE ECCEZIONALI
▲ TUTTO IN ITALIANO, DAI MENU AL COMMENTO DEI TELECRONISTI
▼ TROPPO SIMILE A FIFA '98

VOTO FINALE PSM:
UN OTTIMO GIOCO, MA POCHE INNOVAZIONI RISPETTO A FIFA '98



Crime Killer





PRODOTTO
Interplay

SVILUPPO
Pixelogic

GENERE
Combattimento

◄ **Crime Killer riesce a differenziarsi dagli altri giochi di questo tipo per la sua ambientazione e la grafica estremamente fluida.**

L'INTEPLAY VI PORTA SULLE VIOLENTE STRADE DEL FUTURO

Il mercato sta per essere invaso da un'infinità di giochi di combattimento tra macchine. La Sony sta preparando *Twisted Metal 3*, la SingleTrac è al lavoro su *Rogue Trip* e l'Activision è quasi pronta con *Vigilante 8*, ma *Crime Killer* della Interplay batte tutti sul tempo. Questo gioco ambientato in un lontano futuro, vi trasforma in un poliziotto alle prese con i crimini del 22° secolo. Nel corso dei 20 livelli che compongono *Crime Killer* verrete messi ai comandi di tre differenti veicoli: una vettura, una moto e un aereo che vola a bassa quota. Quando sarete al volante della macchina l'intera città sarà a vostra disposizione. Avrete assoluta libertà di movimento e potrete scegliere le migliori strade e scorciatoie per raggiungere i vostri bersagli. Quando sarete in sella alla moto, l'azione avrà luogo in uno degli speciali circuiti. Dovrete riuscire a distruggere i vostri avversari entro un determinato numero di giri. Le missioni in cui sarete al comando dell'aereo sono ambientate in dei livelli spaziosi. Anche in questo caso dovrete distruggere i nemici con ogni mezzo.

L'azione del gioco è molto veloce ed i vari veicoli sono molto facili da controllare. Dopo aver giocato per pochi secondi sarete già padroni dei comandi di gioco. Le missioni che affronterete sono abbastanza varie, ed alcune hanno un tocco umoristico che ben si addice all'atmosfera del gioco. Per esempio in una missione vi verrà richiesto di eliminare dalle strade le macchine che vanno troppo lente!

Sono presenti tutti gli effetti visivi standard dell'ultima generazione di giochi per PlayStation. Illuminazione realistica, effetto fumo, effetto fuoco , etc. La cosa più incredibile di questo gioco è l'estrema fluidità con cui si svolge l'azione. Il motore grafico gira a 60 fotogrammi al secondo e la sensazione di velocità è veramente unica (soprattutto quando accendete le sirene). Il gioco non rallenta neanche nell'opzione per due giocatori con lo schermo diviso a metà. *Crime Killer* è un bel giocattolone.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ ESTREMAMENTE FLUIDO E VELOCE
▲ MISSIONI ABBASTANZA VARIE DA TENERVI OCCUPATI PER UN PO'
▲ AVRETE TRE DIVERSI MEZZI DA GUIDARE, OGNUNO CON LE SUE CARATTERISTICHE
▼ LA GRAFICA NON E' ABBASTANZA VARIA

VOTO FINALE PSM:
UN GIOCO CHE VI FARA' SCHIZZARE A MILLE L'ADRENALINA



Punky Skunk

AVETE INDOVINATO... QUESTO GIOCO PUZZA



Alcuni titoli prendono la strada verso gli scaffali dei negozi in silenzio e senza troppa pubblicità. A volte sembra che degli stimati editori, vogliano (o debbano) rifilare al pubblico qualcosa di datato. Questo sembrerebbe essere il caso di *Punky Skunk*.

Punky Skunk è un buco temporale che ci riporta ai giorni dei 16 bit Super NES e Genesis. Il gioco è un classico platform bidimensionale. Assomiglia tantissimo ai vecchi giochi della Konami, come *Tiny Toon Adventures* o *Rocket Knight Adventures*. La domanda sorge spontanea: che c'entra un gioco così su PlayStation?

Attualmente il vecchio genere platform è splendidamente rappresentato su PlayStation da giochi come *Castlevania: SotN* ed il recente *Klonoa*, che sfruttano appieno le possibilità del sistema. Punky non lo fa. E' come se il gioco fosse programmato sulla Yaroze. Come i vecchi giochi platform dell'altro ieri, *Punky Skunk* è il vostro personaggio mascotte medio che corre, salta e rimbalza sulla testa dei nemici. Visto che Punky è una puzzola, potrete naturalmente indirizzare il suo puzzo contro armate senza fine di orsetti che vi infastidiscono. Per salvare i suoi amici rapiti e attraversare i vari livelli a scorrimento laterale, dovrete imparare ad utilizzare le altre capacità della puzzola. Punky sa andare sui pattini, sullo snowboard e sul parapendio. Una puzzola che ama lo sport estremo! I livelli di *Punky Skunk* offrono molta azione, dovrete saltare su differenti tipi di piattaforme per riuscire a passare allo schermo successivo. Inoltre ci sono anche dei divertenti sotto-giochi che movimentano ulteriormente il gioco. Sfortunatamente, mentre giocate non dimenticherete neanche per un attimo che il gioco è indirizzato a un pubblico infantile; quasi in fasce! Per questo non sembra essere in sintonia con il vero pubblico della console Sony. Forse andrebbe bene per il Game Boy, ma non per la PlayStation.





PRODOTTO
Jaleco

SVILUPPO
Visit

GENERE
Platformer 2-D

◄ **A dispetto della sua grafica datata, è possibile trovare ancora un pizzico di divertimento giocando con Punky Skunk.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2
SONORO	2
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	1
PRESENTAZIONE	1

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ LE DIFFERENTI ABILITA' ED I MOLTI LIVELLI BONUS DANNO AL GIOCO UNA CERTA VARIETA'
▲ E' FANTASTICO PER I RAGAZZINI
▲ L'IDEA DEL GIOCO E' PER UNA CONSOLE DEL PASSATO, NON CERTO PER UNA PLAYSTATION
▼ LA GRAFICA E' PRIMITIVA

VOTO FINALE PSM:
MA L'ERA DEI 16 BIT NON ERA FINITA?



Need For Speed III: Hot Pursuit





PRODOTTO
Electronic Arts

SVILUPPO
Electronic Arts Canada

SVILUPPO
Corse

◀ **L'intelligenza artificiale degli avversari e della polizia è estremamente avanzata. Vi daranno del filo da torcere!**

NEED FOR SPEED E' DI NUOVO IN PISTA

Il primo *Need for Speed* per 3DO (poi convertito su PlayStation) era la scelta obbligata per tutti coloro che amavano i giochi di corsa. Questo titolo gode tuttora di una certa popolarità, con i suoi poliziotti, le sue piste dettagliate e la realistica trasposizione delle macchine. Tuttavia il seguito, *NFS2*, è stato un tentativo maldestro di continuare la serie, ed ha lasciato tutti con l'amaro in bocca a chiedersi cosa fosse successo. A quanto sembra la EA Canada ha imparato dagli errori commessi in *NFS2*, perché quest'ultimo capitolo della serie è attualmente in gara con *Gran Turismo* per aggiudicarsi il titolo di migliore gioco di corse su PlayStation. Questo gioco è già uscito da qualche mese sul mercato Italiano. Abbiamo voluto comunque dedicargli questa recensione tardiva perché crediamo che *NFS3* meriti l'attenzione sia dei fanatici di giochi di corse, sia di coloro che in un gioco cercano solo azione e divertimento. Le piste sono situate in un mondo 3-D scintillante, colorato e molto realistico. Il disegno delle macchine è buono ma non eccezionale, visto che sembrano un po' squadrate. Il senso di velocità che mancava in *NFS2* ora è tornato con gli interessi, ed il gioco gira alla fluidità di 30 fotogrammi al secondo. Ci sono rallentamenti occasionali solamente quando sullo schermo ci sono più di quattro macchine contemporaneamente. Un altro punto che va sottolineato è lo sforzo dei programmatori per rendere verosimili i raggi di luce e gli effetti speciali.

La maneggevolezza e la fisica delle macchine è stata rielaborata dal primo gioco ed incredibilmente migliorata (grazie all'uso del controller analogico). Per questo, *NFS3* è uno dei giochi di corse più facili da imparare e da giocare.

Le molteplici modalità di gioco ed il gran numero di opzioni sono i suoi punti di forza. In modalità simulazione riproduce con accuratezza il comportamento delle macchine nella vita reale. *NFS3* ha anche una un'opzione di settaggio avanzata (che sbloccherete nel corso del gioco) che vi permetterà di personalizzare le regolazioni delle vostre macchine.

Oltre alla gara standard, alla pratica, ed alla modalità torneo, c'è anche una modalità knockout e la divertentissima modalità inseguimento divertente. Sarete inseguiti da vetture della polizia controllate dal computer, mentre zigzagate in una strada zeppa di traffico. Unite tutto all'ottimo disegno delle piste, piene di scorciatoie e segreti, ed avrete uno dei migliori giochi di corse di tutti i tempi.



▶ **Come in *Gran Turismo* le macchine hanno molti riflessi sulla carrozzeria. *NFS3* va oltre con gli ambienti riflessi sulle vetture.**



▲ **La vostra macchina atterra nel mezzo della strada, ma anche questo fa parte del gioco, non mollate! Le gare in *NFS3* non sono adatte ai più deboli.**



Tenetevi pronti a decollare. In NFS3 ci sono un sacco di punti in cui la vostra macchina decide di imitare "Supercar"!

◀ **L'esempio più emozionante del realismo dell'illuminazione è quando giocate di notte.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	4.5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ IL DISEGNO DELLE PISTE E' STUPEFACENTE
- ▲ LA MODALITA' INSEGUIMENTO DA SOLA VALE L'ACQUISTO
- ▲ CI SONO MOLTI MODI DI GIOCARE, GRAZIE ALLE DIVERSE MODALITA' DI CORSA
- ▼ MODALITA' A DUE GIOCATORI DELUDENTE

VOTO FINALE PSM:

UN GIOCO DI CORSE DIVERTENTE, PERFETTO PER OGNI GIOCATORE



Alundra

UN GDR CHE METTERA' A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITA'



▲ **La Working Design ha anche rifatto completamente il filmato introduttivo aggiungendo nuove animazioni e sequenze di gioco digitalizzate.**





PRODOTTO	Working Design
SVILUPPO	Matrix Software
GENERE	GDR

◄ **In *Alundra* ci sono un sacco di cose da fare. Non aspettatevi di finire il gioco in pochi giorni, preparatevi per una lunga avventura.**

Tutti gli appassionati di giochi di ruolo possono gridare di gioia, la Sony ha finalmente deciso di portare *Alundra* anche in Italia. Quest'ottimo titolo prodotto dalla Working Design e sviluppato dalla Matrix, possiede quell'atmosfera da GDR classico che sembrava completamente svanita nell'era dei poligoni. Anche se graficamente *Alundra* potrà sembrarvi sorpassato, in realtà possiede una grande profondità che manca a molti GDR dell'ultima generazione. Coloro che si sono appassionati a questo genere nell'epoca dei 16 bit con titoli come *Zelda: A Link to the Past* e *LandStalker*, ritroveranno in *Alundra* la stessa meccanica di gioco. Dovrete affrontare intricati labirinti, complicati enigmi e perfidi mostri. Avrete molte missioni da portare a termine, alcune semplici ed altre quasi impossibili. Il vostro cervello rischierà di fondere nel tentativo di trovare le soluzioni agli enigmi più intricati. Per questa ragione Alundra è un piacevole diversivo rispetto ai GDR facilotti usciti ultimamente. Nel corso della vostra avventura incontrerete ed interagirete con moltissimi personaggi. I combattimenti sono in tempo reale e mai casuali. Chi ha giocato almeno una volta a *Zelda* sa di cosa parlo. La storia è incentrata su un ragazzo di nome Alundra che ha il potere di entrare nei sogni della gente. Il nostro eroe si troverà a passare per un villaggio contaminato da incubi di disperazione e morte. Alundra dovrà sfruttare le sue capacità per aiutare i poveri abitanti e sconfiggere il solito cattivone. Il tono è abbastanza serioso, ma questo non interferisce con quello che è il vero fulcro del gioco: l'azione e la scoperta. Per ogni missione o labirinto che riuscite a portare a termine riceverete nuovi oggetti che vi permetteranno di proseguire nell'esplorazione. Ad esempio dopo aver sconfitto un certo nemico otterrete un equipaggiamento che vi permetterà di attraversare i fiumi, dandovi così accesso a nuove aree prima irraggiungibili. La possibilità di raggiungere zone inaccessibili è sempre una buona ragione per andare avanti nel gioco. Il commento sonoro sembra a volte un po' povero rispetto alle musiche orchestrate dei recenti GDR per PlayStation. In ogni caso la vera forza di *Alundra* è la sua immediata giocabilità. Le numerose sfide che offre terranno impegnati anche i giocatori più capaci. A differenza degli altri GDR in cui fate tutto con la pressione di un semplice pulsante, *Alundra* metterà a dura prova la vostra capacità di giocatori.





▲ **Nei labirinti potrete trovare delle ceste che contengono oggetti utili e chiavi. Le chiavi vi serviranno per aprire le porte chiuse che vi sbarrano la strada.**

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

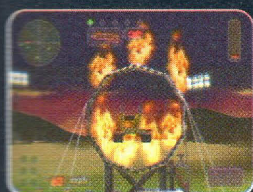
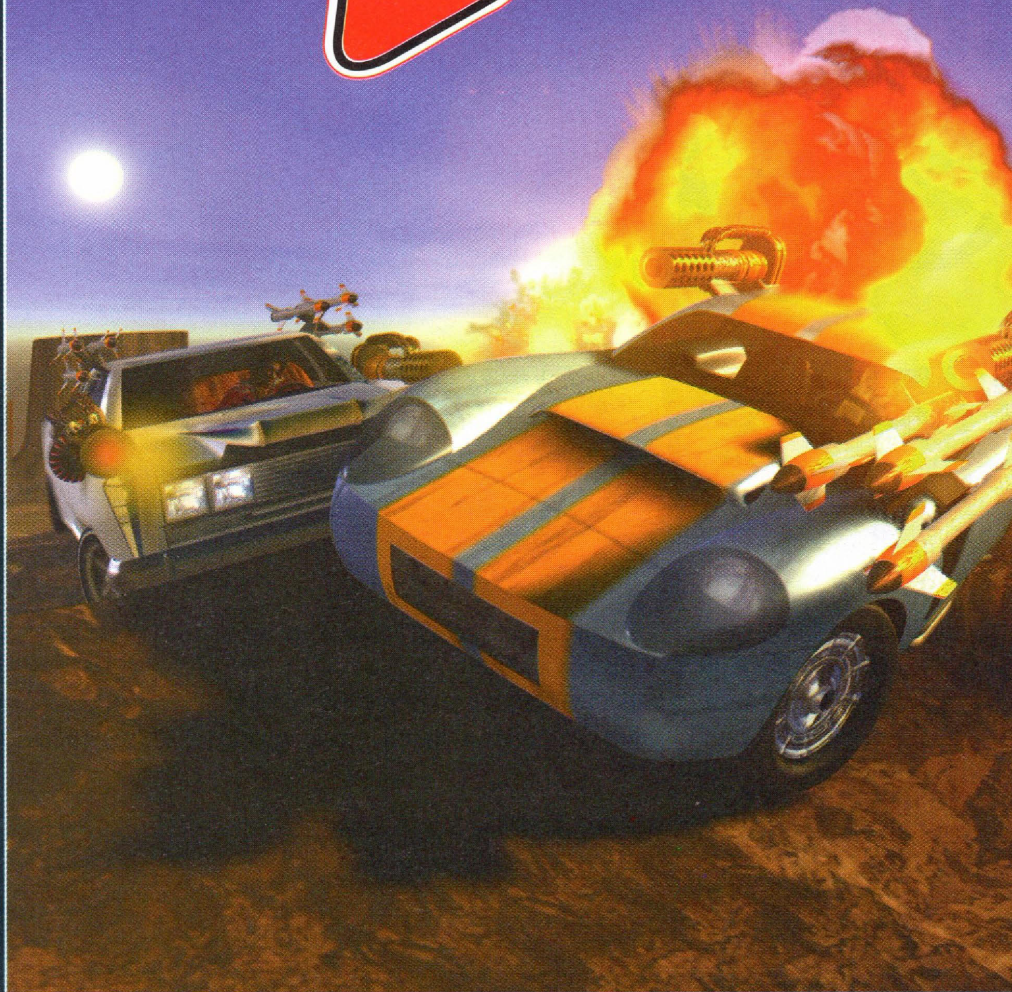
- ▲ GRANDE PROFONDITA' DI GIOCO, PASSERETE ORE AD ESPLORARE LA MAPPA
- ▲ GLI ENIGMI VI TERRANNO INCOLLATI AL VIDEO
- ▲ LE NUMEROSE MISSIONI RENDONO IL GIOCO PIU' VARIO E DIVERTENTE
- ▼ LA GRAFICA E IL SONORO SONO UN PO' RETRO'

VOTO FINALE PSM:

UN PERFETTO EQUILIBRIO TRA ENIGMI E AZIONE










ACTIVISION®

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

"Vigilante 8 porterà lo standard dei giochi di combattimenti con auto a livelli stratosferici, combinando livelli distruttivi, incredibili armi e spettacolari effetti speciali con una trama intrigante e ricca d'azione". Queste parole pronunciate dal vicepresidente dell'Activision International non lasciano dubbi su come siano innovativi il concetto e la realizzazione di Vigilante 8.
Nel 1975 il sud-ovest dell'America è invaso dalla criminalita... i coyote, la gang più crudele di tutte hanno in mano il territorio, le autorità e le forze dell'ordine corrotte dal denaro e dal potere non intervengono. Allora i cittadini decisero di farsi giustizia da soli.

- Azione di combattimento ultraveloce: un motore 3D esclusivo consente di avere un incredibile velocità di movimento poligoni, che impedisce qualsiasi scatto o rallentamento.
- Dodici arene completamente in 3D reale: i livelli sono creati per consentire un 'esplorazione totale al giocatore, e tutte le parti che compongono le arene possono venire distrutte!
- Grande varietà di macchine: 12 ultraefficenti veicoli, carichi di incredibili armi supertecnologiche e caratteristiche di motore e carrozzeria diverse.
- Opzioni di viduali multiple: vigilante 8 offre la possibilita di molte visuali, tutte in 3D, compresa la possibilità di giocare in due in modalità split-screen.





HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

東京ゲームショウ春

TOKYO GAME SHOW SPRING '98



Per prima cosa devo scusarmi con tutti i lettori per il ritardo con cui ho spedito l'articolo in redazione (ancora mi stanno frustando argh...), ma ogni volta che arrivo a Tokyo è sempre più difficile tornare a casa!
In ogni caso sono certo di aver scovato delle novità che ancora non sono state svelate (almeno spero). Sicuramente nessuno degli inviati si è accorto che durante il TGS si è svolta anche la mostra dei manga dedicati ai videogiochi (un vero paradiso per tutti i videogamers che sono anche anime-manga otaku!!).

Il tema di questa edizione del TGS e' stato: "Game; it's an infinite energy".
Non poteva esserci un tema migliore per descrivere i 150.000 visitatori che hanno preso d'assalto gli stand presenti.
Il poster del Game Show di settembre era stato realizzato da Katsushiro Otomo autore del famosissimo AKIRA. L'edizione di primavera invece è stata pubblicizzata con un poster realizzato da uno studente di 16 anni che ha saputo imporsi fra oltre 300 proposte. Il nome del personaggio raffigurato nel poster è Ferret che viene descritto dal suo creatore come: "Un cacciatore che vuole superare le difficoltà con intelligenza e rapidità senza necessariamente distruggere i suoi nemici". Whoaa!! Sembra proprio la morale che ha ispirato i creatori di *Tekken 3*.
Per dare un tono "serio" alla mostra - non dimentichiamo che uno degli sponsor è il Ministero dell'Industria giapponese - sono state organizzate varie conferenze. La prima era una menata sui diritti di copyright contro la vendita dei giochi usati (in pratica secondo Sony, Sega e Nintendo nessuno dovrebbe vendere giochi usati... sì, sì, ok!). La seconda, molto più interessante, ha affrontato argomenti tecnici quali la nuova libreria grafica della PlayStation e lo sviluppo del recente "Sakura Taisen 2". La terza conferenza, quella che ha riscosso il maggiore successo, era dedicata a tutti gli appassionati che vogliono diventare programmatori di videogiochi. I rappresentanti della Capcom, Banpresto, Genki e della Atlus hanno spiegato ai futuri sviluppatori di giochi quali sono le reali possibilità, e modalità, di lavoro all'interno dell'industria del divertimento elettronico. L'unica certezza che ho, dopo aver assistito a questa ultima conferenza, è che se non si hanno occhi a mandorla le possibilità di lavoro sono prossime allo zero.
Grazie alla presenza della Microsoft fra gli sponsors, ebbene sì Bill sta invadendo anche il Giappone, per la prima volta sono stati presentati anche giochi per PC. Non preoccupatevi, i PC sono usciti sconfitti dal confronto con le console, e ancora una volta la PlayStation ha dimostrato che per divertirsi sul serio non si può utilizzare la stessa macchina con cui si studia o si lavora. L'unico evento interessante del PC Game Zone, oltre alla presentazione del gioco di Nadesico, e' stato un torneo in rete di *Virtua Fighter 2* le cui eliminatorie si erano svolte al Tokyo Joypolis (un vero paradiso artificale ideato dalla Sega per trascorrere una giornata videogiocosa in compagnia della propria ragazza. Sì avete capito bene! Tutte le attrazioni di Joypolis sono state studiate appositamente per trascorrere una felice giornata con la vostra ragazza - possibilmente giappo - in un paradiso videoludico che faccia divertire anche lei).



▲ La quiete prima della tempesta ...

Namco

Tekken Forever!

Durante i due giorni di apertura al pubblico non professionale, lo stand della Namco ha ospitato un campionato di *Tekken 3* che rimarrà nella storia. Decine di giappocicce (che tradotto in italiano significa ragazza giapponese carina) mezze nude che intrattenevano i giocatori in attesa di scontrarsi sul mega palco!! Una montagna di PlayStation, televisori, e *Tekken 3* ovunque!

E poi è stata presentata la compilation Namco Anthology.

Come cornice, la Namco ha pensato di aggiungere un corner shop dedicato al gruppo di designers NENDO, il gruppo che cura il design dei giochi firmati Namco.

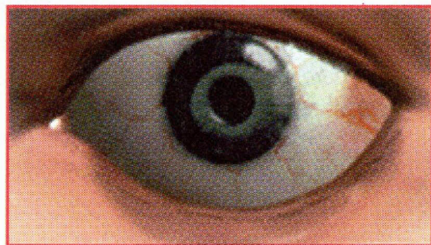
Tekken 3: a quest'ora starete tutti combattendo con i vari personaggi segreti. L'unica cosa che posso suggerirvi è il trucco per ottenere energia infinita:

Questo codice va inserito nella PlayStation tramite un Game Shark o similare.

Vita infinita per il giocatore 1
800AAAB6 00C8

Questa edizione del TGS è stata dominata dalla PlayStation e dal mega stand della Namco che presentava *Tekken 3*, ma la grande rivelazione è stata *"DEEP FEAR"* un gioco che uscirà a luglio per il Saturn. Si tratta di un gioco adventure ambientato a 3000 metri sotto il livello del mare, in una base di rifornimento per sottomarini (SSB-01). La trama, UFO + sottomarini, ricorda quella del film "Contact", ma il gioco sarà un sicuro successo grazie a una grafica 3D incredibile e alla fantastica colonna sonora realizzata da Kenji Kawai conosciuto per gli anime *Patlabor* e *Ghost in the Shell*.





Deep Fear

Il prodotto più otaku di questa edizione del TGS è stato proposto dalla Bandai: *Handy Watcher*. Si tratta di una cartuccia per Gameboy che permette di sondare il mare, un lago o un fiume, alla ricerca di pesci da catturare con la propria canna, tutto in puro stile Sampei!

Sembra una pazzia, ma si tratta di un vero sonar che grazie a un cavo lungo 15 metri può essere utilizzato anche da una barca. Questa cartuccia visualizza sullo schermo del Game Boy il fondale marino (fino a 20 mentri di profondità) e segnala l'eventuale presenza di pesci. Ovviamente se non ci sono pesci, la cartuccia non può ancora materializzarli, e allora è stato inserito un mini - game per rendere più gradevole l'attesa. Come ciliegina è stata aggiunta una modalità "enciclopedia" che permette di scoprire tutto quello non avete mai osato chiedere sui pesci. *Handy Watcher* sarà disponibile nei negozi giapponesi dal 17 luglio e costerà 14.800 yen (circa 230.000 lire).



Buona pesca!!





Handy Watcher

La SNK ha presentato un buon numero di giochi per PlayStation. *King of Fighter'97* dovrebbe essere nei negozi quando leggerete questo articolo. *Dominated Mind* disponibile a giugno. *Samurai Shodown Kenkyaku Shinan Pack*: la raccolta dei primi due titoli della mitica serie (per l'occasione sono stati inseriti un Training Mode e un Survival Battle Mode). La grande sorpresa è stata l'avventura grafica di *King of Fighter*. Durante il TGS lo sviluppo era ancora al 50%, ma già era chiaro che l'SNK ha imparato dall'errore fatto con il primo GDR che era disponibile per Saturn.



King of Fighter ADV

Il Tokyo Game Show in cifre:

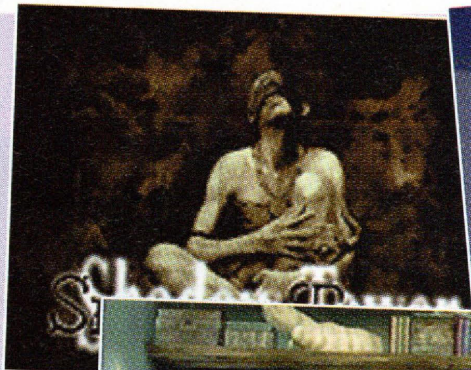
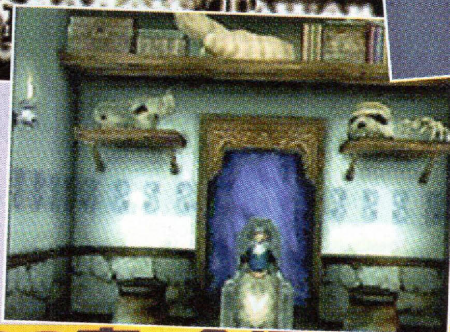
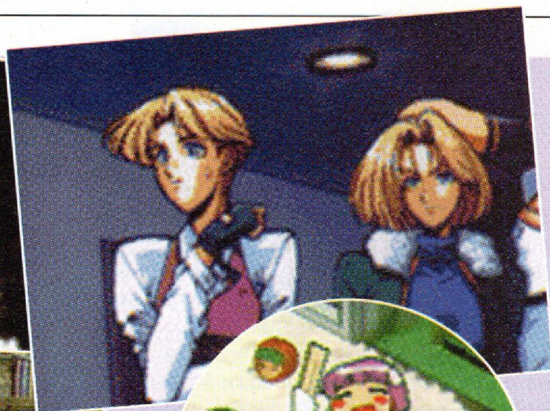
PlayStation	206 titoli (51.8%)
Sega Saturn	73 (18.3%)
Windows	9556 (14.1%)
GameBoy	20 (5 %)
Nintendo	6416 (4 %)
Macintosh	5 (1.3%)
NeoGeo	CD4 (1 %)
Super Famicom	1 (0.3%)

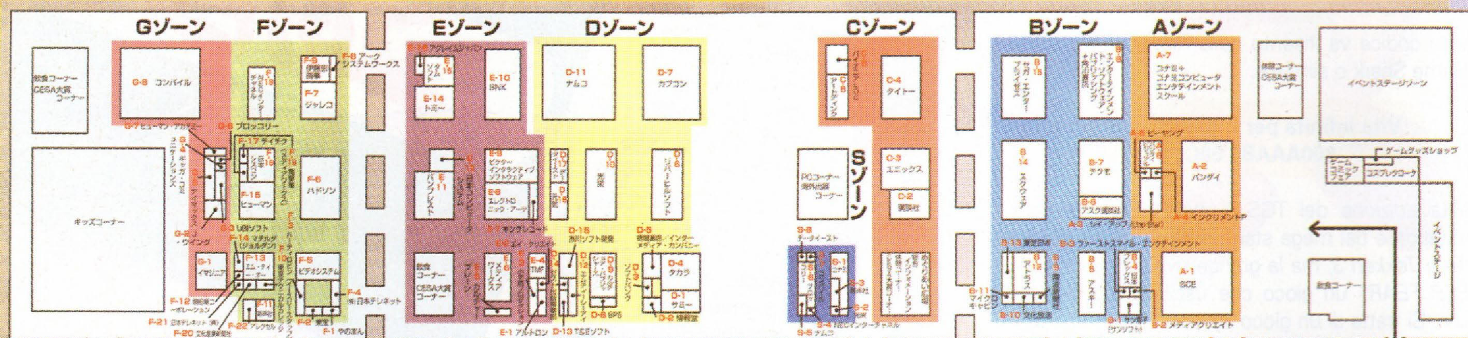
Da agosto '97 lo share della PlayStation è salito dal

42% al 50%. Seguendo lo stesso trend, anche il Pc è salito dal 10% al 14%, mentre il Saturn ha perso il 9% e la Nintendo è quasi sparita (3%).

Classifica dei generi

Simulazione	90 (22.6%)
GDR	42 (10.6%)
Adventure	35 (8.8%)
Combattimenti	25 (6.3%)
Azione	20 (5 %)
Table	18 (4.5%)
Puzzle	17 (4.3%)
Sparatutto	17 (4.3%)
Sport	16 (4 %)
Varietà	16 (4 %)
Guida	15 (3.8%)
Periferiche	6 (1.5%)
Altri generi	81 (20.4%)

La mappa del Tokyo Game Show:

A1 Sony Computer Entertainmet
A2 Bandai
A3 Upstar
A6 Bandai Visual
A7 Konami

B1 Sunsoft
Hard Edge: l'unica cosa che sono riuscito a scoprire è che il gioco è ambientato nel 2015 (15% di sviluppo)

B5 Ascii

B6 Ask Kodansha
Shura no Mon beat'em up poligonale dedicato all'omonimo manga

B7 Tecmo
B8 Game Arts ESP
Silhouette Mirage il mitico platform 2D per Saturn è stato convertito per la Play!!!
Radiant Silver Gun shoot'em up arcade

B12 Atlus
B14 Square
B15 Sega
C3 Enix
C6 Pioneer LCD

D1 Sammy
Bassfisherman: un gioco di pesca per tutti i Sampei giapponesi (70% di sviluppo - data di uscita: giugno)

Drop off: è ancora presto per dirlo, ma sembra veramente il simulatore definitivo di Mountain Bike (50% di sviluppo)

D4 Takara
D7 Capcom
D9 Culture Publishers
D10 Koei
D14 Taito
D15 Ichikawa Software Development - Tears
D16 Genki
E1 Altron
E7 King Records
E10 SNK
F6 Hudson
F7 Jaleco
F8 Arc System
F9 Itochu

F14 Mathilda
Paranoia Escape: il titolo parla da solo. Dovrebbe essere appena uscito in Giappone quando leggerete questo articolo.

F15 Human
Decotora: prima curate il design del vostro truck e poi potrete sfidare altri giocatori sulle autostrade del sol levante!
Epic Stellar: GDR poligonale pieno di robot mech e... differenti finali!

F18 NEC
Debut 21: SLG poligonale ambientato nel 2020 (80% di sviluppo)

G2 Jwing
G8 Compile (molto vicina al fallimento, a causa di una serie di investimenti sbagliati)




Metal Gear Solid

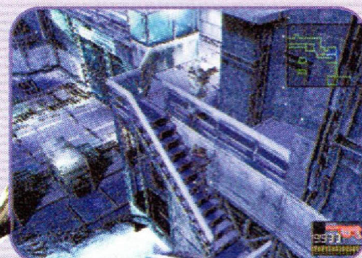
Dopo averlo provato per ore, possiamo assicurarvi che questo gioco è mitico



Nascosto dietro un carro armato, Snake cambia silenziosamente il caricatore del suo fucile.

Quando la Konami ha invitato noi della redazione di PSM a fare un approfondito test del gioco, non ce lo siamo fatti ripetere due volte. Dopo aver giocato per ore, possiamo assicurarvi che è veramente qualcosa d'incredibile. Si inizia con Solid Snake all'interno di un siluro che viene sparato da un sommergibile all'interno della base nemica. Tutte le sequenze cinematiche sono realizzate con lo stesso motore del gioco. Questo permette di rendere fluido lo svolgimento dell'azione, senza alcuno stacco. Infatti, appena il protagonista esce dal siluro sarete voi a prenderne i comandi. Nuoterete fino alla riva ed inizierete il primo livello del gioco mentre stanno ancora scorrendo i titoli di testa. Il titolo del gioco apparirà solo dopo che voi sarete riusciti a raggiungere l'ascensore per il secondo livello! Vi sembrerà veramente di essere il protagonista di un film interattivo. La meccanica di gioco è veramente coinvolgente. I programmatori della Konami hanno curato *Metal Gear Solid* fin nei minimi dettagli: i topi che corrono nel canale sotterraneo, il respiro che si condensa quando siete in zone particolarmente fredde e la possibilità di battere sui muri per attirare l'attenzione delle guardie sono tocchi di classe che rendono molto realistico questo titolo. La missione di Solid Snake è riuscire a intrufolarsi nella fortezza senza farsi scoprire dalle guardie. All'inizio disporrete solo di un pacchetto di sigarette (potete fumarle, ma vi abbassano l'energia vitale), ma potrete rubare armi ed equipaggiamento alle guardie che eliminate nel corso del gioco. In *Metal Gear Solid* la tensione è sempre al massimo, qui non si tratta di avere buoni riflessi (anche se è sempre meglio averli), ma di trovare un'idea o un trucco per andare avanti senza essere catturati. Anche la trama che fa da sfondo all'azione sembra essere molto intrigante, almeno da quello che siamo riusciti a capire dai primi livelli. Troverete moltissime sequenze non interattive che spiegano l'evolversi della storia e tantissimi personaggi con cui interagire. Per poter giocare alla versione occidentale di *Metal Gear Solid* dovremo aspettare fino a ottobre. Nel frattempo non perdetevi neanche un numero di PSM, vi terremo informati su ogni singola novità riguardo a questo incredibile gioco. Se volete un consiglio, cominciate a mettere da parte i soldi!

E' stato curato ogni piccolo dettaglio; i soldati nemici vi possono scoprire seguendo le tracce che lasciate sulla neve fresca.



Il campo visivo delle guardie avversarie è molto realistico. In questa foto la guardia non riesce a vedere Snake perché è nascosto sotto di lui.



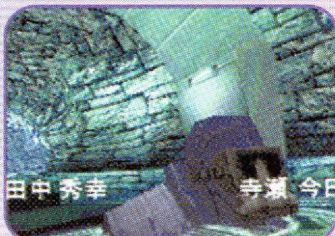
Dovrete fare molta attenzione alla posizione delle guardie. Non perdete mai d'occhio la mappa che si trova nell'angolo in alto a destra dello schermo.



Solid Snake è tornato per prendere a calci il sedere dei terroristi!



Quando venite illuminati da un faro, aumentano drammaticamente le possibilità che vi catturino.



Snake irrompe nella base nemica usando un passaggio subacqueo segreto. Niente male eh?



A volte dovrete muovervi in fretta per non essere scoperti dalle guardie nemiche.



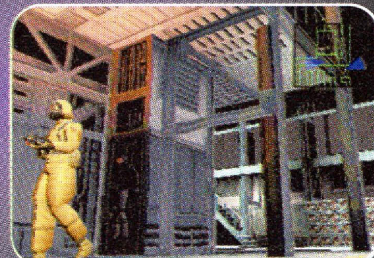
Potrete tuffarvi in acqua per sfuggire ai soldati che vi inseguono.

Catturate la Preda!

Qualche volta dovrete eliminare alcune guardie che vi sbarrano il cammino. Ci vuole molta abilità e pazienza per riuscire a fare un lavoro pulito che non attiri troppo l'attenzione.



Quando una guardia si avvicina potete sbucare dall'ombra e puntargli una pistola alla tempia, rompergli il collo o usarla come scudo umano.



Riuscite a vedere Snake? Si sta nascondendo nell'ombra alle spalle della guardia. Queste situazioni sono molto frequenti.

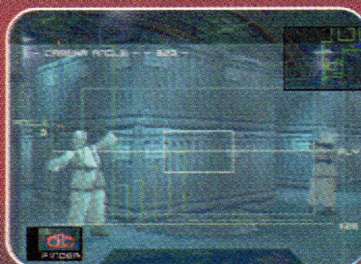
▶ Non abbiamo idea di quale sia il ruolo di Psycho-Mantis nella storia. L'unica cosa certa è che ha un look un po' inquietante.

CHI CERCA TROVA

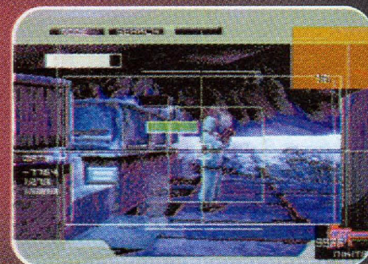
Ci sono più oggetti in *Metal Gear* che in tre film di 007. Potrete trovare armi, munizioni e cibo sparsi un po' ovunque nella base nemica. Dovrete darvi parecchio da fare per riuscire a trovare tutto. Lo spionaggio non è mai stato così divertente.



▲ Il cibo è utile per ripristinare la vostra energia vitale. Non è molto realistico, ma qualche volta la giocabilità ha la precedenza sul realismo.



▲ L'unica attrezzatura di cui disponete quando entrate nella base è un binocolo che vi permetterà di osservare da lontano certe situazioni.



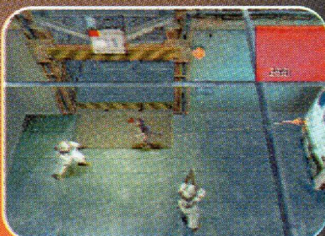
▲ Ecco a voi il fucile automatico da cecchino. Un'arma da avere assolutamente!

EVITARE LE GUARDIE!

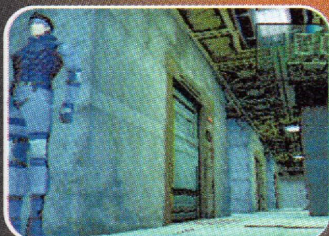
Il mondo di Metal Gear è pieno di guardie che pattugliano la base cercando di scovarvi. La loro intelligenza artificiale è molto avanzata e vi potranno scoprire in molti modi. State attenti a non farvi vedere e soprattutto non fate troppo rumore!



▲ Dopo che le guardie vi hanno scoperto, dovrete riuscire a stare nascosti finché l'Escape Meter (in alto a destra) non segna zero.



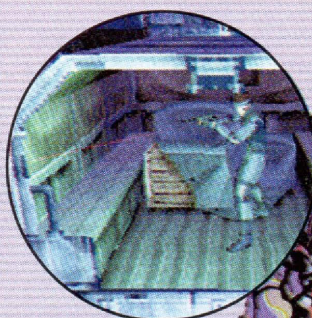
▲ Quando una guardia vi scopre, chiede subito rinforzi e vi scarica contro un intero caricatore di munizioni.



▲ Fate attenzione che non ci sia una guardia dietro l'angolo pronta a spararvi.



▲ Potrete bussare sui muri per attirare l'attenzione delle guardie e poi eliminarle nell'ombra.



▲ Ogni sorta d'attrezzatura può essere trovata all'interno di un camion trasporti. Non dimenticatevi di cercare ovunque.



▲ *Metal Gear* ha le più emozionanti sequenze cinematiche che si siano viste su PlayStation.

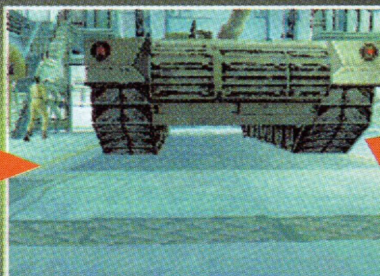
▲ Anche questo super-ninja è sulle vostre tracce. Ha il potere di deviare i proiettili con la sua spada.

UNO SGURDO AL PAESAGGIO

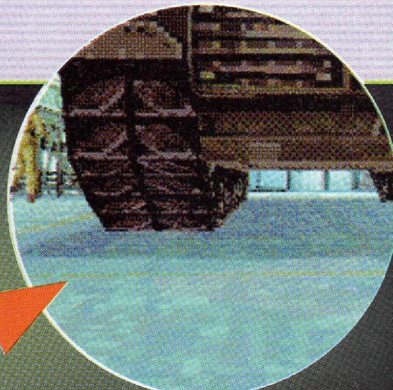
Questo gioco ha una delle migliori regie che ci sia capitato di vedere. L'inquadratura è sempre perfetta e cambia al momento giusto per fornirvi il migliore punto di vista dell'azione. Dopo tanti giochi rovinati da uno scarso controllo dell'inquadratura, *Metal Gear* è finalmente un punto di svolta!



▲ Solid Snake deve strisciare sotto quel carro armato per non farsi vedere dalle guardie in zona. Premendo il pulsante col cerchio una volta vi abbasserete, due volte vi stenderete a terra per strisciare.



▲ Appena vi avvicinerete al carro armato, l'inquadratura si avvicina e diventa in prima persona così che nessun elemento blocchi la vostra visuale.



▲ Ora Snake è nascosto sotto il carro armato e può controllare i dintorni senza preoccuparsi troppo di essere scoperto. Se però una guardia dovesse scoprirlo, farebbe rimbalzare qualche granata sotto il carro armato. In questo caso sarebbe meglio darsela a gambe!

The Unholy War

La Crystal Dynamics dà un approccio innovativo al genere strategia

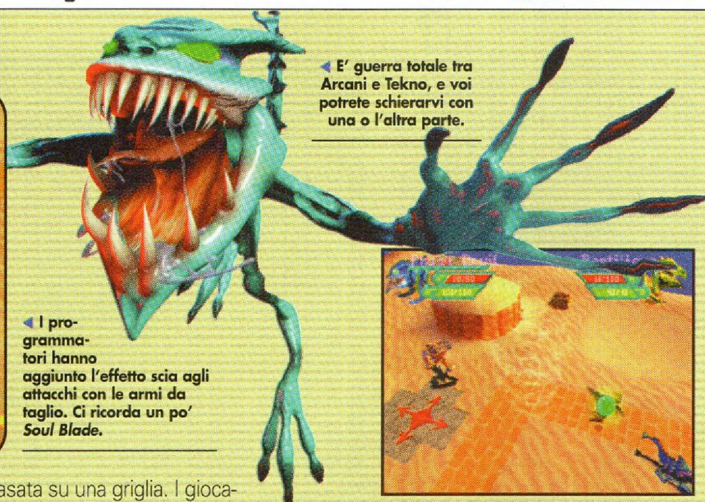
Finalmente sulla PlayStation cominciano ad apparire giochi di strategia. Grazie al successo di *Final Fantasy Tactics*, speriamo che ne arrivino molti altri. Con *The Unholy War* la Crystal Dynamic si cimenta con questo genere in lenta crescita.

Il concetto di base vede due razze in guerra. I Tekno hanno basato la loro civiltà sulla tecnologia, gli Arcani sulla magia. Questi due popoli hanno vissuto in pace per anni, ma gli eventi attuali portano allo scoppio di un'altra guerra. Il trattato non scritto per cui nessun bambino poteva nascere dall'unione delle due tribù è stato rotto. Nascono così due gemelli, uno Signore della magia e l'altro Signore della tecnologia. In altre parole, *The Unholy War* è la fusione di tre generi. I programmatori sono partiti da un gioco di combattimento in tempo reale e l'hanno arricchito sia con elementi dei GDR che con elementi strategici. Ogni livello consiste di una mappa 3-D basata su una griglia. I giocatori muovono i loro personaggi sulla mappa. Quando decidete di attaccare un avversario, verrete trasportati entrambi in un'arena di combattimento. Lo scontro fisico si svolge in tempo reale. Potete anche trovare dei potenziamenti per rinforzare i vostri attacchi o dei trasporti che vi porteranno in diverse zone dell'arena. Sconfiggete il personaggio dell'avversario e conquisterete quella parte di mappa.

Il paragone con il classico *Archon* è inevitabile e dovrebbe essere considerato un complimento. Dopo tutto, *Archon* è stato uno dei più grandi giochi d'azione/strategia mai creati. Se le aspettative non saranno deluse, *The Unholy War* dovrebbe lasciare il suo segno nel crescente genere strategico. Anche gli amanti dell'azione pura dovrebbero tenere d'occhio questo titolo: potrebbe essere un'inaspettata sorpresa.



▲ I programmatori hanno aggiunto l'effetto scia agli attacchi con le armi da taglio. Ci ricorda un po' *Soul Blade*.



◄ E' guerra totale tra Arcani e Tekno, e voi potrete schierarvi con una o l'altra parte.



▲ Quando due nemici si allontanano l'uno dall'altro, l'inquadratura vi fornisce una ripresa più ampia del campo di battaglia, in modo da poter continuare a vedere il vostro nemico.



▲ Proprio come uno squalo si muove per uccidere, questo piccolo jet si avvicina per finire il suo nemico. Dovrebbe stare attento perché quando è vicino al terreno è più vulnerabile.

Lanciare incantesimi

Gli Arcani hanno la dote di controllare la magia, così potete aspettarvi degli attacchi spettacolari da vedere che sfruttano appieno le potenzialità grafiche della PlayStation.



▲ "L'evocazione" è uno dei più potenti incantesimi a disposizione degli Arcani. Con esso, possono costringere un demone ad attaccare i loro nemici.



▲ Se vi capita di essere colpiti da un incantesimo di evocazione, probabilmente dovrete dire addio al vostro Tekno-sederino. La vostra sola difesa è scappare!



▼ Questo "Uomo-lucertola" è solo uno dei 16 diversi personaggi che potrete controllare.



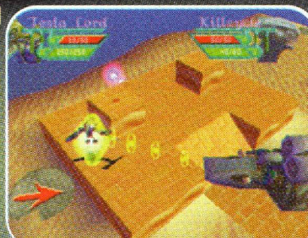
► Sembra che la Crystal Dynamics padroneggi veramente l'uso delle luci e non abbia problema a mostrarlo.



▲ Questo fotogramma fa supporre che la battaglia non sia solo terrestre. Quindi almeno uno dei personaggi ha il potere invidiabile del volo.

Tattiche di battaglia

Come tutti i giochi di lotta in tempo reale, *The Unholy War* ha molte tattiche di combattimento generali che dovrete imparare ad usare correttamente. Ecco qualche esempio delle strategie di base.



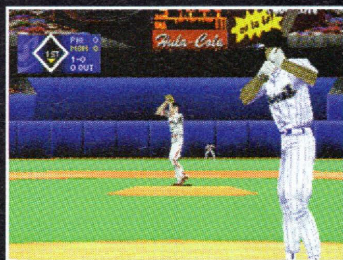
▲ Se rimanete intrappolati, usate i dischi di teletrasporto. Sono segnati con una freccia rossa, e vi trasporteranno al centro dell'arena.



▲ Come nella vita reale, più in alto siete e maggiori vantaggi avrete in uno scontro a fuoco.

La Partita

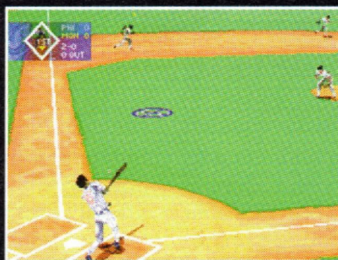
La chiave di ogni gioco sul baseball è il duello tra il battitore e il lanciatore. Certi giochi scelgono un semplice meccanismo basato sul tempismo, ma l'Interplay ha messo su un approccio completamente nuovo che sembra funzionare sul serio.



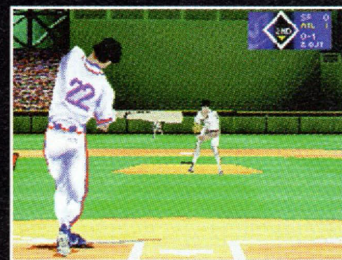
▲Quando lanciate, scegliete prima il tipo di lancio poi uno degli otto quadranti principali ed infine uno degli otto quadranti secondari.



▲ Potete eseguire tutto questo senza dover navigare tra vari menu, riuscendo così a indirizzare il lancio con precisione.



▲ Come battitore, potete scegliere la potenza di rotazione della mazza. Per colpire la palla dovrete avere un buon tempismo e capire il giusto quadrante...



▲ ...per esempio, se voi premete in basso a destra per colpire un lancio basso ed esterno, potete star certi di fare una buona battuta!

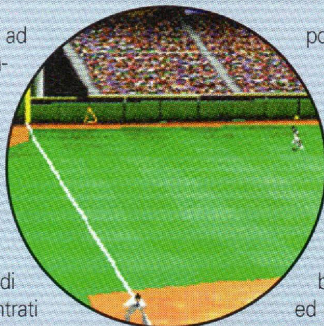
VR Baseball '99

La linea sportiva VR tenta di fare onore allo sport preferito dagli Americani

▲ VR '99 fornisce statistiche accurate, che soddisferanno di sicuro i fan delle simulazioni.

Il primo VR Baseball ad apparire sulla PlayStation ha richiesto circa due anni di sviluppo e il risultato finale è stato un gioco che non era pronto per la commercializzazione. L'orribile animazione ha rovinato quello che avrebbe potuto essere un buon gioco. Inutile dirvi che i programmatori di *VR Baseball '99* si sono concentrati per migliorare la grafica e l'animazione. L'Interplay è ancora convinta di possedere il miglior simulatore di baseball presente sul mercato. Migliorando la grafica e facendo qualche piccolo aggiustamento, pensano che *VR Baseball '99* non avrà rivali.

Tutta la grafica dello scorso anno ed i giocatori poligonali sono stati buttati via e sostituiti con un look più dettagliato. Il vero punto di forza di *VR Baseball '99* è la fluidissima animazione che rende il gioco infinitamente più divertente. La fisica realistica del baseball, l'interfaccia intuitiva battitore/lanciatore, il controllo ben definito degli altri giocatori ed un'ottima simulazione di tutti gli elementi dello sport, rendono *VR Baseball '99* uno dei simulatori sportivi più promettenti. Forse la VR Sport riuscirà a battere un fuori campo!



▲ La fisica realistica applicata alla pallina, garantisce una gran varietà di colpi e di effetti.



▲ Per farvi immergere nel gioco, l'angolo di ripresa cambia a seconda della situazione. Quando la palla viene colpita, la visuale è da lontano in modo che possiate capirne la traiettoria...



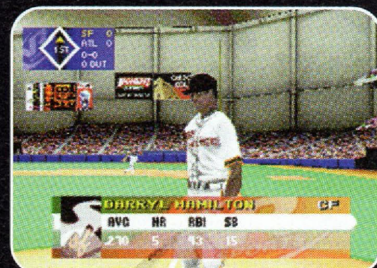
▲ ...una volta presa la palla, l'inquadratura stacca alle spalle del giocatore in modo che possiate vedere dove corre il battitore. Facile, gente!



▲ Le presentazioni dei battitori non sono così impressionanti come in *Triple Play*, ma fortunatamente potrete saltarle. Andare in battuta è la cosa più emozionante del Baseball. Chi ha voglia d'aspettare!

Campo da Sogno

Tutti i giochi basati sul baseball presentano una versione 3-D dei migliori stadi della Major League. Sfortunatamente nella precedente versione di VR Baseball non erano un granché. Gli artisti del 3-D hanno lavorato sodo per garantire quest'anno una miglior visione del diamante di gioco.



▲ I nuovi stadi come il Tropicana sono stati realizzati perfettamente.



▲ Provate il Fenway Park di Boston con il suo infame Green Monster.



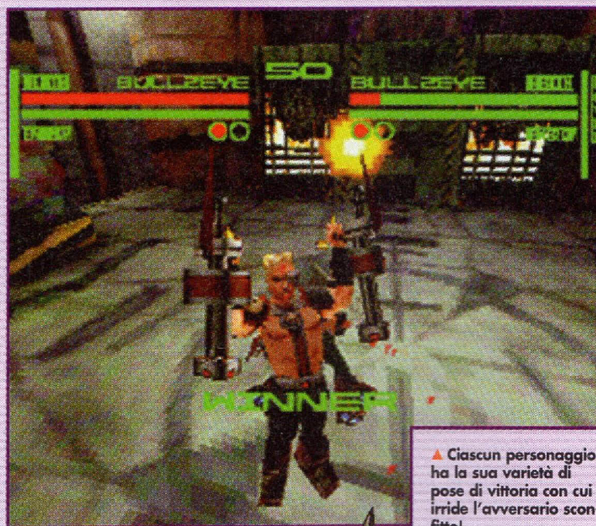
▲ Il campo erboso al Kingdome è riprodotto fedelmente in ogni sua caratteristica.

Prodotto Midway
Sviluppato Midway
Data D'uscita Luglio (USA), TBA (ITA)
Tipo Lotta

Bio Freaks

La Midway trasporta il combattimento 3-D in un futuro oscuro e violento

Bio Freaks è il nuovo gioco di lotta realizzato dalla Midway. Secondo i progetti iniziali doveva essere la versione casalinga di un prodotto per sale gioco. La Midway ha poi deciso di apportare così tante migliorie che ha preferito creare un titolo del tutto originale. Un'altra valida ragione per questa scelta è che non volevano fare qualcosa in diretta concorrenza con altri loro titoli di lotta 3-D (del tipo "Mortal Kombat"...).
Bio Freaks si svolge in un futuro lontano e tetro. Per risolvere le dispute, le corporazioni della guerra costruiscono geneticamente i guerrieri e li fanno combattere in speciali arene. Questi "Bio-Freaks" sono la nuova alternativa alla guerra e ogni problema viene risolto con combattimenti uno contro uno. La Midway ha messo molta cura nello sviluppo della storia dietro *Bio Freaks*, questo per aiutare il giocatore a calarsi completamente nel gioco.
La prima cosa che noterete in *Bio-Freaks* è che è completamente in 3-D reale. Ha anche una caratteristica che si è vista raramente in giochi di lotta 3-D: non solo potete muovervi liberamente sul terreno, ma potrete anche usare uno zaino-jet per volare in alto e piombare sul vostro avversario! Per rendere un po' più difficile la cosa, nell'arena sono disseminati degli oggetti pericolosi a varie altezze: andateci addosso e vi farete molto male. Non temete però: potete sempre fare in modo che sia il vostro avversario a sfracellarcisi contro... AARGH!
Com'è classico della tradizione Midway, i personaggi di *Bio-Freaks* perdono litri di sangue in ogni combattimento. Potrete addirittura tagliare un arto al vostro avversario per diminuire le sue capacità di fuoco. Una delle caratteristiche più interessanti è la possibilità d'uccidere il vostro nemico in ogni momento. Cosa c'è di più divertente di decapitare il vostro avversario dopo cinque secondi solo perché si è distratto un attimo? Attenti, perché la stessa sorte potrebbe capitare a voi!
Per concludere, *Bio Freaks* sembra proprio un gioco di lotta ben realizzato. Vi terremo aggiornati quando avremo la possibilità di studiarlo più a fondo.



▲ Ciascun personaggio ha la sua varietà di pose di vittoria con cui irride l'avversario sconfitto!



◀ Questo tizio ha una lancia in una mano ed una lama a sega nell'altra. Cavolo, questo gioco non sarà molto adatto a un pubblico debole di stomaco!



Bullzeye è il personaggio simbolo di *Bio-Freaks*. All'inizio doveva essere il ragazzino nei nuovi poster del WWF, ma, purtroppo, lo hanno scaricato.

A Tutta Carneficina!

Bio Freaks non è davvero per signorine. Oltre alla incredibile quantità di sangue che ciascun guerriero perde durante la lotta, scoprirete anche molti modi diversi di farli a fettine.

▶ Potete uccidere l'avversario in qualsiasi momento, indipendentemente da quanta energia vitale gli sia rimasta. Se perdete la testa siete finiti!



▲ Senza un braccio è molto più difficile colpire il vostro avversario.



▲ Dopo aver tagliato la testa al vostro nemico il sangue continuerà a scorrere per diverso tempo.

Lotta a Distanza

Ogni personaggio dispone di attacchi a corto e a lungo raggio. Tutti sono molto pericolosi, quindi in guardia!



▲ Potete usare il vostro zaino-jet per arrivare sulle varie piattaforme dell'arena. Non atterrate però sui rotori, perché vi affetterebbero in un secondo!



▲ Nell'arena non siete al sicuro in nessun posto, tenete sempre d'occhio il vostro avversario. Altrimenti vi colpirà alla schiena!



▲ Entrambi i personaggi cominciano a sparare, forse uno di loro dovrebbe fermarsi!



▲ Sono curati anche dettagli come i bossoli che fuoriescono dalla pistola, per rendere *Bio-Freaks* il più attraente possibile.



▲ Sebbene all'inizio siano disponibili solo otto combattenti, siamo certi che il gioco avrà anche dei personaggi segreti.


▲Questa immagine dà un'idea delle bellissime atmosfere di *Granstream Saga*. I personaggi poligonali si fondono bene con il fondale.


▲Nei sotterranei, le battaglie occasionali sono sostituite dai confronti in tempo reale con le creature nemiche. Eccone una!


▲Durante le battaglie avrete una vista dall'alto che mostra l'esatta posizione del vostro nemico, mentre tirate fendenti con la spada!


▲Con oltre 60 diversi tipi di nemici con cui duellare, dovrete conquistarvi l'uscita da ciascun sotterraneo. Questo affinerà la vostra abilità.

THE GRANSTREAM SAGA

La TH-Q dà una nuova impostazione ai classici GDR



I gigantesco catalogo della TH-Q è praticamente sconosciuto in Occidente, fatta eccezione per qualche gioco sul Wrestling. Le cose potrebbero presto cambiare. Con il crescente interesse dell'Europa e degli USA per i GDR, la compagnia nipponica sembra essere intenzionata a conquistare nuovi mercati. Questo interesse si è concretizzato con l'acquisto di *Quest 64* della Imagineer per il N64 e con l'imminente traduzione in inglese di *The Granstream Saga* per la PlayStation.
Sviluppato e distribuito in Giappone dalla Sony, *The Granstream Saga* racconta l'epica avventura di un ragazzo di nome Lune. Il nostro eroe dopo aver abbandonato la casa che divideva col nonno, va a combattere il male nel tentativo di affrontare il Diavolo in persona. Voi vestirete i panni di Lune e incontrerete sulla vostra strada una vera folla di personaggi disposti ad aiutarvi. Esplorerete anche dei sotterranei 3-D nei quali vagano più di 60 differenti tipi di nemici. Durante il gioco avrete solo un tipo di armatura, ma i vostri progressi nell'arte della difesa e dell'attacco vi aiuteranno a essere meno vulnerabili rendendovi adatti ai combattimenti più impegnativi. La magia non gioca un ruolo predominante nel repertorio di attacchi del vostro personaggio, ma alcuni nemici hanno poteri magici che gli permettono di attaccare da lontano. Tutti i combattimenti avvengono in tempo reale e usando i diversi pulsanti potrete parare, avanzare, attaccare o muovervi lateralmente. *The Granstream Saga* ha anche due finali diversi, che dipendono esclusivamente da quale tra le due ragazze del gioco deciderete di sposare.
Caratteristiche come i bei ritratti colorati che appaiono sopra i box di testo, dimostrano un'attenzione al dettaglio che aiuta a immergervi nel mondo del gioco.
The Granstream Saga ha un impatto grafico davvero unico; i personaggi si muovono fluidamente a 60 fotogrammi al secondo, i fondali sono tutti in 3-D e le battaglie sono in tempo reale. Eccezionali le sequenze animate che accompagnano la storia e raccontano l'evolversi della trama. *The Granstream Saga* è davvero un gioco da provare!

▲ Avrete la possibilità di ricaricare la vostra riserva di magia trovando oggetti magici nei labirinti o vincendoli in battaglia.

▶ La storia di *Granstream Saga* è incentrate sulle avventure di un ragazzo di nome Lune. Dovrà battere niente meno che il Diavolo.



▲Anche se i personaggi poligonali hanno le facce poco definite, i ritratti sopra i box di testo vi danno una buona idea delle fattezze di ciascuno.

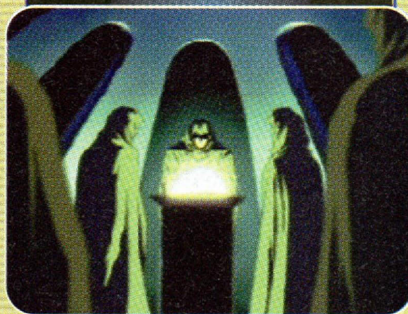

▲Il nonno di Lune possiede dei poteri piuttosto interessanti, come la possibilità di accedere alle aree segrete, che Lune scopre all'inizio del gioco.

DOV'È IL POPCORN?

La storia e la presentazione sono i due punti fondamentali di *The Granstream Saga*, assieme alla lunghe e dettagliate animazioni che intervallano lo svolgersi del gioco. *The Granstream Saga* potrebbe fare breccia nei cuori degli amanti dei GDR a cui piace vedere lunghi spezzoni animati in stile giapponese. Procuratevi una sedia comoda!


▲La ragazza dai capelli lavanda dietro Lune è una delle due possibili ragazze che potrebbero conquistare il cuore del nostro eroe.


▲Il gioco ha inizio con una potente magia del nonno di Lune. Da questo momento in poi Lune dovrà vedersela da solo contro le forze del male.


▲Con le sue tantissime scene d'azione, *The Granstream Saga* piacerà di certo ai giocatori in cerca di un'esperienza full immersion.

Prodotto MGM Interactive
Sviluppato Interactive Studios
Data D'uscita Maggio (USA), TBA (ITA)
Tipo Strategia/Azione

NORAD

Le forze NORAD sono l'unica speranza dell'umanità contro la distruzione meccanica delle truppe WOPR. Le forze NORAD hanno unità più veloci, ma un po' più deboli.



▲ L'elicottero è una delle unità più versatili del gioco. Ha una buona manovrabilità ed è bene armato.



▲ Il carro armato lancia-missili è ottimo per distruggere le basi nemiche.



▲ La jeep è molto veloce, ma non ha caratteristiche offensive. Può comunque abbattere recinzioni per favorire altri veicoli che seguono.



▲ Questo carro armato pesante può abbattere qualunque cosa gli sbarri la strada. Dite ciao a questo edificio!



► Il carro armato corazzato è il dominatore del campo di battaglia. Questo attrezzo non scherza!



► Gli effetti atmosferici realistici possono condizionare lo svolgimento di una battaglia.

WARGAMES: DEFCON 1

Gli appassionati di strategia hanno una nuova guerra da combattere

Nel vecchio film *WarGames*, un giovane liceale di nome David Lighting riesce a connettersi con il WOPR, un super computer militare del governo, arrivando quasi a far scoppiare la terza guerra mondiale. *Wargames: Defcon 1* è ambientato 20 anni dopo gli eventi narrati nel film. Ora David lavora per il Dipartimento della Difesa e realizza simulazioni militari ultra-segrete. Memore dei suoi giorni passati, David mette su Internet le sue simulazioni facendo credere che si tratti di giochi. Voi interpretate il ruolo di un giocatore che si è connesso al sito web per provare il nuovo gioco. Quello che non sapete è che il WOPR prende sul serio le vostre mosse, e che ancora una volta il destino del mondo è appeso ad un filo. *WarGames* è un particolare gioco di azione e strategia. Potrete prendere i comandi delle forze convenzionali del NORAD oppure guidare l'arsenale futuristico di WOPR. In ciascuna delle missioni avrete a vostra disposizione differenti mezzi militari per riuscire a raggiungere uno specifico obiettivo e conquistare avamposti militari in tutto il mondo. Anche se voi sarete ai comandi di un solo mezzo alla volta, potrete dare ordini alle altre unità e fissare i loro obiettivi. Questo aggiunge un pizzico di profondità e strategia in più allo svolgimento del gioco altrimenti basato solo sull'azione. In certi momenti vi farà comodo avere il supporto tattico delle altre unità.

Wargames ha più di 32 veicoli diversi, incluse le jeep, i carri armati, gli elicotteri e i Mech futuristici. Ogni veicolo ha i suoi punti di forza e le sue debolezze: dovrete conoscere perfettamente ogni sua caratteristica se vorrete portare a termine la missione con successo. Sarà anche inclusa una divertente modalità per due giocatori, con schermo diviso a metà. Potrete dare vita a colossali battaglie e decidere chi è il migliore stratega. Viste le sue interessanti premesse e la grafica eccellente, *WarGames* sembra essere uno di quei titoli da tenere sott'occhio.



▲ Come immaginerete vedendo questo sommergibile, la battaglia può avvenire sia in mare che in terra.



▲ Combatterete su una gran varietà di terreni. Dai campi di grano alle vastità dei deserti artici.



▲ Se siete in un'area boscosa, aspettatevi che gli alberi più vicini possano prendere fuoco. E' simpatico vedere un po' di realismo!



▲ All'inizio di ogni missione, andate subito a vedere quali veicoli sono a vostra disposizione.



▲ Il combattimento è piuttosto impegnativo. Esplosioni e proiettili vi arriveranno addosso da ogni parte. E' proprio questo che lo rende così divertente!

WOPR

Le forze WOPR sono le unità meccanizzate del futuro. In genere sono più lente ma armate più pesantemente e quindi vi ci vorrà grande potenza di fuoco per fermarle.



▲ Questo hovercraft è lento ma è un'unità di ricognizione assai manovrabile. Avrà un ruolo chiave quando dovrete escogitare la vostra strategia.



▲ Il WOPR APC è comodo per portare le truppe vicino alle basi controllate dal NORAD. Può resistere a trattamenti molto duri.



▲ Questo Mech pesante è una delle unità più lente di tutto il gioco, ma la sua potenza di fuoco è senza pari.



▲ Questo piccolo e veloce mezzo a due ruote è il massimo per esplorare il territorio, ma con un colpo o due salterà in aria.

Prodotto Capcom
Sviluppato Capcom
Data D'uscita Estate (USA), TBA (ITA)
Tipo Picchiaduro 2-D



EX Combo System

La Capcom ha notevolmente migliorato il sistema di combo degli X-Men integrandolo con degli elementi presi da *Street Fighter plus Alfa*. Potrete eseguire delle Super Combo lunghissime ed estremamente potenti.



▲ Dopo aver fatto un Super Hadoken, Ryu ha la possibilità di farlo seguire...



▲ ...da un Super Hurricane kick, o qualsiasi altra Super Combo del suo arsenale.

Dopo il buon successo riscosso da *Marvel Super Heroes* la Capcom ha finalmente deciso di fare uscire in Occidente uno dei picchiaduro 2D più innovativi: *X-Men contro Street Fighter*. Prendendo i personaggi dalle sue due serie più famose: X-Men e Street Fighter, la Capcom vi permetterà finalmente di scoprire chi è il più forte. Ciclope Vs. Ryu, Wolverine Vs. Zangief… e la lista potrebbe continuare ancora per molto!

Sfortunatamente uno degli elementi che aveva reso popolare la versione della sala giochi di *X-Men Vs. Street Fighter* non è stato inserito in questa conversione. A causa della poca memoria della console Sony, la Capcom ha completamente eliminato la modalità Tag Team. Per coloro che non lo sapessero, questa modalità permetteva al giocatore di sostituire durante il combattimento il suo personaggio principale con l'altro membro della sua squadra. In ogni caso, quando la Capcom è costretta a togliere qualcosa si fa sempre perdonare aggiungendo qualcos'altro di nuovo. Questa volta gli sviluppatori hanno migliorato il sistema di combo prendendo spunto dal picchiaduro 3-D *Street Fighter Ex plus Alfa*. Che cosa significa in termini di gioco? Ora potrete collegare insieme più Super Combo. Per esempio, Ryu potrà sparare una palla di fuoco ed eseguire subito dopo un calcio a tornado causando così un danno devastante all'avversario. La Capcom ha ulteriormente semplificato il metodo di collegamento tra due super mosse.

Questo vi obbligherà a trovare strategie differenti rispetto ai precedenti titoli della saga Street Fighter. Anche senza il caratteristico Tag Team questo gioco sembra avere abbastanza elementi per diventare un titolo imperdibile. I personaggi sono resi perfettamente e le animazioni sono abbastanza fluide. Inoltre non dimenticatevi che l'unione dei personaggi di X-Men e Street Fighter darà vita a degli scontri leggendari.



◀ Sabretooth e Rogue sono due nuovi personaggi. Entrambi sono due combattenti veramente eccezionali.



▲ Una delle opzioni più utili in un picchiaduro è la modalità Allenamento. Non c'è modo migliore per perfezionare la vostra abilità nelle mosse speciali e nelle combo.



▲ Seguendo le orme di tutti gli altri giochi della serie Super Street Fighter, *X-Men* vi permette di eseguire delle Super Combo quando la vostra power bar è al massimo.

X-Men Vs. Street Fighter EX

Tornano i Mutanti nell'ultimo picchiaduro Capcom



◀ Ryu è tornato di nuovo sul ring, ma i suoi pugni riusciranno a tenere testa agli X-Men?

Scegli la tua Squadra

Uno degli elementi più innovativi di questo gioco è la possibilità di scegliere due combattenti per formare una squadra. Il primo che sceglierete sarà quello che userete nei combattimenti, l'altro aspetterà fuori dello schermo ed entrerà in azione per aiutarvi in alcuni momenti cruciali del match.



▲ Potete formare la vostra squadra scegliendo due tra i diciassette personaggi disponibili. In realtà utilizzerete il primo che sceglierete, mentre il secondo entrerà in scena solo per gli attacchi combinati e le contromosse combinate.



▲ Quando la vostra power bar raggiungerà il secondo livello potrete effettuare uno speciale attacco combinato. Il vostro compagno apparirà e unirà il suo special attack al vostro creando una combo devastante.



▲ Un po' come succedeva in *Street Fighter Alpha* anche qui potrete effettuare delle contromosse. Se l'effettuerete dopo una parata, il vostro compagno apparirà sullo schermo e attaccherà per voi l'avversario.

VIGILANTE 8



Preparatevi a una massiccia dose di azione e distruzione nel nuovo gioco di combattimento della Activision!

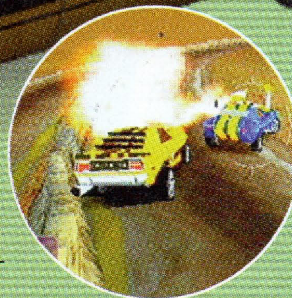
Se c'è una cosa che ci fa impazzire qui in redazione, sono i giochi di combattimento tra macchine. Se anche voi siete come noi, allora abbiamo grandi novità: *Vigilante 8* sta per uscire e sembra fantastico! Abbiamo riunito alcune delle schermate più esplosive per mostrarvi quello che è in grado di fare questo gioco.

Ciascuna delle arene di combattimento è totalmente diversa dalle altre ed è per questo necessario modificare la propria strategia di combattimento. Nel frutteto potrete nascondervi tra gli alberi e tendere un'imboscata, mentre nell'aeroporto potrete usare le colline per ripararvi dal fuoco nemico. Una delle cose più mitiche l'abbiamo trovata nel livello alpino: avrete la possibilità di scatenare una valanga facendo cadere gli alberi in cima alla montagna! Una brutta esperienza per i vostri avversari.

I veicoli sono stati tutti ultimati, come anche gran parte delle musiche. Il gusto retrò del gioco vi trasporterà in furiosi combattimenti che sembrano un demenziale mix tra *Car Wash* e *Road Warrior*. Il tutto è veramente divertente! Credeteci.

Il gioco raggiunge il suo massimo nella modalità a più giocatori. Potrete combattere assieme a un amico in uno dei tanti livelli. Se la modalità a un giocatore è divertente, la modalità a due giocatori garantirà a *Vigilante 8* una gran longevità. Dopo aver comprato il gioco potrete pianificare lunghe sedute davanti al televisore in compagnia dei vostri amici. *Vigilante 8* batte *Twisted Metal 3* uscendo due mesi prima sul mercato americano. Tutti gli impazienti appassionati del genere avranno presto qualcosa in cui sperperare i soldini risparmiati. Vi piacerebbe saperne di più su questo gioco? Non perdete i prossimi numeri di PSM per un'esclusiva recensione!

▲ Prendete il coraggio a quattro mani, dimenticate la paura e siate pronti all'azione, perché questa Mustang scatenerà un bell'inferno.



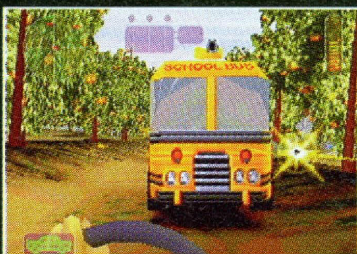
◀ Oh, no! Non il lanciafiamme posteriore! E' sempre importante fare attenzione anche quando siete dietro all'avversario.

DIETRO LE RUOTE

Nella modalità a un solo giocatore potreste scegliere la visuale da dietro la macchina, ma perché? La modalità in prima persona è terribilmente intensa, come si nota da queste immagini!



▲ Oh, no! Troppe macchine! E' in situazioni come queste che vi conviene scaricare il vostro intero arsenale sui veicoli che vi stanno davanti. Che vadano al diavolo!



▲ Se l'autista di questo autobus è come quello che ci portava a scuola, questo giocatore è in un mare di guai. Forse sarebbe meglio levarsi dalla strada!



▲ Niente è più divertente di saltare sopra un avversario impantanato. Ka-Booom!



▲ Con tutte le cose che succedono nello stesso momento, *Vigilante 8* è sempre intenso.



▲ Guardate quella macchina bianca che si schianta in volo contro l'edificio. Quella sì che è guida pericolosa!



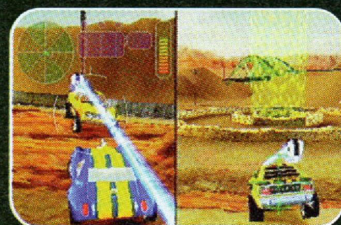
▲ Alcune armi hanno un sistema di mira automatico, come questo mitragliatore ruotante. Sfortunatamente questo significa che non siete mai al sicuro.



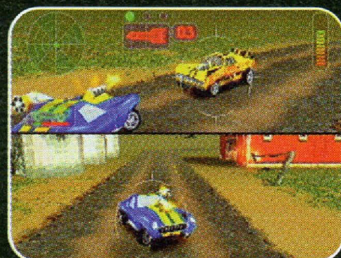
▲ Dovrete sempre sapere la posizione dei veicoli avversari in ciascuna arena o vi colpiranno quando meno ve l'aspettate.

UCCIDI I TUOI AMICI

La modalità di gioco più intensa in *Vigilante 8* è il combattimento tra due giocatori. Dovrete padroneggiare le strategie di tutti i livelli se vorrete sperare di sopravvivere.



▲ Sfruttate i dislivelli. La macchina blu è in vantaggio visto che si trova più in basso. Rimane indenne sotto i colpi della macchina gialla mentre la spazzate via inesorabilmente.



▲ I missili guidati sono estremamente utili perché non importa dove scappino i vostri avversari, verranno comunque colpiti.



▲ Ouch! Andare l'uno conto l'altro è il modo migliore per procurarvi un terribile mal di testa.

ODT

L'ultimo thriller della Psygnosis combina l'azione intensa con uno stile GDR



▸ Questo golem è il primo boss di fine livello che dovrete affrontare. E' quattro volte più alto del vostro personaggio, e può darvi una bella mazzata!

L'ultimo gioco della Psygnosis arriva direttamente dal suo centro di sviluppo francese. Mentre la storia è lunga e complicata, la premessa è semplice: fuggire, o morire nel tentativo (in inglese ODT = "or die trying", appunto, "morire nel tentativo").

ODT vi permette di scegliere il vostro eroe tra i quattro a disposizione, e iniziare la solita missione per salvare il genere umano da una malattia mortale. Sfortunatamente una forza misteriosa vi obbligherà a un atterraggio d'emergenza su una torre oscura. Sarete obbligati a entrare nell'inquietante torre ed esplorarne l'interno se vorrete ritrovare la perla magica.



▲ Non solo dovrete affrontare un sacco di nemici, ma dovrete anche risolvere numerosi enigmi per arrivare ai piani bassi della torre.

▲ Questo soldato è il più equilibrato dei quattro personaggi a vostra disposizione.

I personaggi disponibili (un soldato, una lottatrice, un mercenario solitario e un mago) hanno abilità e doti diverse. Ognuno è studiato per un diverso stile di gioco. Nel corso dell'avventura sarà possibile incrementare le loro abilità accumulando esperienza. Potrete così adattare il personaggio scelto al vostro personale stile di gioco. Questo aggiunge più profondità.

Scenderete nelle buie caverne sotterranee della torre seguendo l'azione da un inquadratura in terza persona (tipo Tomb Raider). *ODT* ha un sacco di enigmi da risolvere e dozzine di nemici da uccidere. Il gioco è orientato in gran parte verso l'azione; ma oltre ai riflessi dovrete affinare anche l'astuzia se vorrete finirlo. Avrete a disposizione dozzine di armi e molti incantesimi che vi aiuteranno a portare a termine la missione. Avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile perché nella torre tutto è contro di voi. Potrebbe essere un combattimento difficile.

Secondo lo stile Psygnosis, la grafica e gli effetti visivi sono al vertice e hanno i soliti tocchi di classe a cui ormai ci hanno abituato. Tutte le aree sono scure ed inquietanti, ma sono illuminate da belle luci colorate. Il gioco è studiato per dare corpo alla suspense. Tutte le armi e tutti gli incantesimi sono spettacolari. Uno spettacolo virtuale della potenza della PlayStation.

La storia prosegue man mano che andate avanti, non solo col personaggio che controllate, ma anche con gli altri personaggi in cima alla torre. Ricordate, siete l'ultima speranza dell'umanità. Dovrete scappare... o morire nel tentativo.



▲ *ODT* presenta una gran varietà di nemici da combattere. Alcuni sono terrestri, altri volanti.



▲ Dovete setacciare ogni stanza con attenzione, alla ricerca di oggetti che vi possano aiutare.

▸ Questa creatura sembra un avversario tenace anche disarmata!

Elementi GDR

ODT aggiunge molti elementi dei GDR alla formula standard in terza persona per rendere il gioco più consistente e coinvolgente. Se amate le belle storie, non rimarrete delusi.



▲ Cosa ci può rivelare questo prigioniero sulla nostra ricerca? Cos'è che rende così malvagia questa torre?



▲ Questo è un altro mistero che dovrete risolvere: chi sono questi strani esseri?



▲ Dovrete controllare sia le vostre statistiche che l'inventario degli oggetti per essere certi di aver preso tutte le strade possibili nel gioco.

Un Mondo Oscuro

Gli ambienti che visiterete sono spaventosi e realizzati benissimo. Non lasciate che la grafica coinvolgente vi inganni; i corridoi della torre sono estremamente pericolosi!



▲ In questa immagine potete vedere come le luci colorate creino l'atmosfera di certe aree... decisamente spettrale.



▲ Qualche volta dovrete usare la vostra pistola per illuminare le stanze buie. Attenti a quello che potreste trovare!



▲ Abbiamo già visto in altri giochi l'acqua simulata, ma mai così bella e realistica. Davvero grande!

Prodotto Crystal Dynamics
Sviluppato Crystal Dynamics
Data D'uscita Settembre (USA) TBA (ITA)
Tipo Azione/Platform



Questo attacco a Tempesta di Fuoco è uno dei primi incantesimi che Akuji imparerà. Naturalmente, con il progredire del gioco, il nostro eroe accumulerà altre abilità.



Vista l'impostazione più adulta del gioco, Akuji non si preoccuperà se qualche volta dovrà spargere un po' di sangue... a meno che non sia il suo.



Nel gioco sono disseminati oltre 30 nemici diversi. Ciascuno è programmato con le sue specifiche caratteristiche di intelligenza artificiale.



I colori pastello ricordano *Gex 2*, ma l'atmosfera che si incontra in *Akuji* spaventerebbe di sicuro il nostro geco favorito!

Akuji the Heartless

Sangue, voodoo... non sembra il solito platform!

Sulla scia del successo di *Gex: Enter the Gecko*, la società di programmazione Crystal Dynamic sta lavorando ad *Akuji the Heartless*. Dopo lo stile cartoonesco di Gex, questo platform introduce temi e atmosfere adatte a un pubblico più adulto.

Nella terra di Mamora dove la magia voodoo è uno stile di vita, un prete guerriero organizza il matrimonio di suo figlio Akuji con la figlia maggiore del capo di una tribù rivale. Lo scopo di questa cerimonia è riuscire a riportare la pace nella loro terra. Sfortunatamente il giorno delle nozze, il fratello guerrafondaio di Akuji lo uccide. Anche da morto Akuji non si dà per vinto! Userà tutti i suoi poteri voodoo per scappare dall'Inferno e tornare a Mamora. E voi che pensavate di avere avuto una giornataccia!?! Anche se è basato sullo stesso motore di *Gex 2*, *Akuji the Heartless* presenta alcune caratteristiche innovative che potrebbero far ingelosire il Gecko. Procedure come la "Tecnica del giusto posizionamento" assicurano che il protagonista si muova realisticamente negli ambienti 3-D del gioco. La sofisticata illuminazione Vertex, contribuisce a creare un'atmosfera reale, oscura ed inquietante.

L'intelligenza artificiale dei nemici è stata perfezionata. Ora ogni creatura ha un comportamento più naturale. Per esempio, i nemici attaccano *Akuji* solo se gli passa vicino. Considerando le qualità di *Gex 2*, è difficile pensare che *Akuji* possa essere inferiore. Anche la Crystal Dynamic assicura che il gioco stesso fornirà azione e avventura e che il nuovo metodo di gestione dell'inquadratura non darà più problemi. Se queste promesse verranno mantenute, la Crystal Dynamic ci regalerà un capolavoro per la PlayStation.



Akuji è un tipo da non scocciare. Sta tornando dall'Inferno incazzato come una biscia!

Questa è la ragazza che Akuji avrebbe dovuto sposare. Ora capite perché si è così scocciato per essere stato ucciso proprio prima della luna di miele!



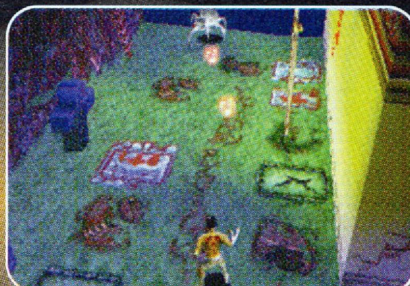
Akuji ha degli elementi di strategia e qualche intrigo da risolvere, ma il cuore del gioco è la velocità, la sete di sangue e l'azione 3-D.



Non saprete mai quale mostruosità vi attende oltre l'angolo. Non abbassate mai la guardia!

Passiamo alle luci...

La Crystal Dynamics ha migliorato il motore di *Gex 2*, soprattutto ritoccando il sistema d'illuminazione in tempo reale. Ora i programmatori hanno il controllo totale sulle luci del gioco, il che fornisce un'ambientazione più realistica.



Nei 14 livelli di Akuji, i programmatori possono mantenere un'atmosfera costante durante tutto il gioco grazie a un attento posizionamento delle sorgenti luminose.

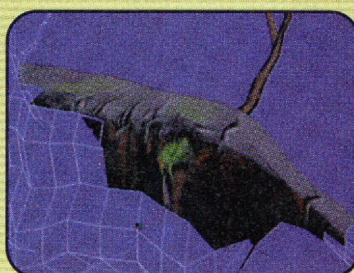


Controllate come il passaggio delle palle di fuoco illumini le pareti! Questo incredibile effetto può essere facilmente realizzato grazie alle migliorie fatte al motore grafico del gioco!

Prodotto Interplay
Sviluppato Shiny Entertainment
Data D'uscita Maggio (USA), TBA (ITA)
Tipo Azione/Platform/Sparatutto


▲Wex può compiere decine d'azioni; può correre, saltare, schivare, accucciarsi, sparare ai nemici e molte altre ancora.


▲Questi sono i primi disegni realizzati per mostrare i movimenti di Wex. Con quella mano a pistola farebbe meglio a non fare movimenti bruschi.

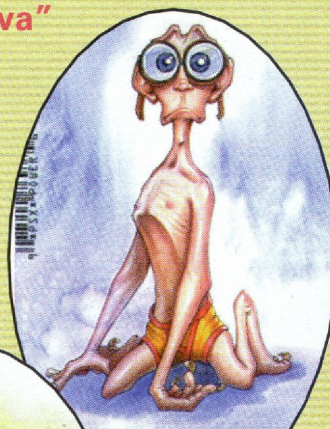

▲Eccovi l'immagine di un fondale ancora in lavorazione. Già in questi primi stadi le texture sembrano di ottima qualità.


▲Rispetto al suo design iniziale, Wex è cambiato un po' negli ultimi mesi, l'unica cosa che resta è la particolarissima mano in grado si sparare.

WILD 9'S

Dopo *Earthworm Jim*, la Shiny sta cercando di diventare un po' più "cattiva"

Ormai è un'eternità che la Shiny continua a lavorare sul suo nuovo titolo a 32 bit, *Wild 9's*. Gli sviluppatori lavorano duramente, perfezionando le animazioni e il motore di gioco. Lo scopo finale è la realizzazione di un titolo che sfrutti al massimo le capacita della PlayStation. Vista la miriade di grotteschi personaggi con cui potrete interagire, *Wild 9's* dovrebbe essere uno dei giochi più ambiziosi mai realizzati. Nel frattempo la Shiny non fa trapelare molto. Nonostante non sia ancora uscito nei negozi è già in produzione una serie di giocattoli ispirati al suo marchio (andate a leggere Bonus per ulteriori informazioni). Questo titolo si presenta come un perfetto mix tra 2-D e 3-D. La maggior parte dell'azione è in 3-D reale. Quando Wex (il protagonista del gioco) deve sparare con la sua mano ad energia, l'azione diventa 2-D. Questo serve per avere un maggior controllo della mira. E' già stata confermata la piena compatibilità con il joypad analogico che permette un maggiore controllo del raggio energetico. Dopo i buoni risultati ottenuti con *MDK* e l'imminente uscita di *Earthworm 3D*, la Shiny si propone come uno dei gruppi di sviluppo più interessanti. Una nuova realtà creativa con cui l'industria dei videogiochi dovrà confrontarsi. Se volete sapere qualcosa di più su questo promettente titolo, non perdete assolutamente il prossimo numero di PSM.



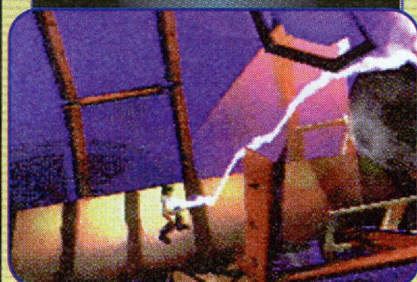

◄▲Come già succedeva in *Earthworm Jim*, anche in *Wild 9's* avrete a che fare con un nutrito cast di personaggi secondari. Non vi sembrano carucceti?!?

NIENTE MALE

Mentre i ragazzi della Shiny sono ancora al lavoro per completare i primi livelli di gioco, noi siamo riusciti a mettere le mani su alcune schermate preliminari. Sono prese da un livello scuro ed inquietante, in cui Wex corre sul ciglio di un burrone sparando raggi d'energia contro i nemici. Tutto questo illuminato da bellissimi fulmini sullo sfondo.

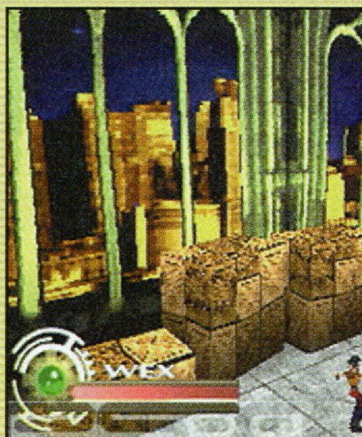

▲Giocabilità, grafica e struttura dei livelli sono curati al massimo. Questa bellissima immagine è presa direttamente dal gioco e non dalla sequenza introduttiva.


▲Questo livello è buio ed ha un'atmosfera un po' inquietante. Forse è stato appositamente studiato dalla Shiny per mettere in mostra gli incredibili effetti luminosi.


▲Ecco la mano a pistola di Wex in azione. Bella robbetta! Potete agganciare i vostri nemici con il raggio elettrico e friggerli finché non saranno belli croccanti!



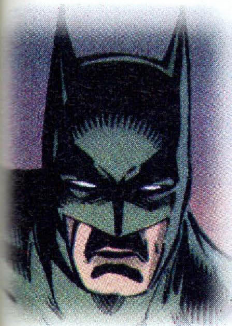
◄ Ecco un'altra impressionante foto che ci mostra l'accuratezza e il dettaglio della grafica di *Wild 9's*.



▲Guardate la cura e il dettaglio. Dietro immagini come questa c'è il duro ed instancabile lavoro dei grafici della Shiny.

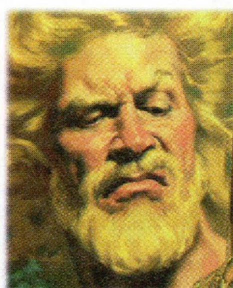
ECCO COME INIZIARE A CONOSCERLI















PLAY PRESS PRESENTA

LE ORIGINI SEGRETE

PLAY PRESS PRESENTA

N. 6 - L. 7900

80006>

9 771125 602004

IL MEGLIO DI TUTTO!!!

PREPARATEVI ALL'IMPATTO

PLAY PRESS PUBLISHING IN TUTTE LE EDICOLE!

La Bella...

La protagonista principale di questa avventura è Aya Brea, una poliziotta novellina di 25 anni dotata di misteriosi poteri psichici. Sarà lei a dare la caccia alla terribile Eve e a scoprire quale orribile segreto si cela dietro gli avvenimenti che sconvolgono New York.



Questo è il disegno di partenza su cui hanno costruito il personaggio di Aya. Non sarebbe male farsi arrestare da una tipa così!



Ecco Aya in versione poligonale. E' un po' meno morbida e tondeggiante ma ci piace lo stesso!

Parasite Eve

Dopo la Capcom, anche la Square ci porta in un mondo pieno di orribili creature mutanti!

Provate a immaginare cosa potrebbe succedere se le cellule del vostro corpo iniziassero a rivoltarsi contro di voi. Microscopici mitochondria (il fulcro delle cellule umane), che si risvegliano da un sonno millenario e decidono di distruggere l'intero genere umano. Persone che prendono fuoco spontaneamente, spaventose mutazioni genetiche iniziano a spargere il panico per le strade di New York. Questa storia orribile è alla base del nuovo incredibile gioco della Square: *Parasite Eve*.

Come sempre, quando si tratta di Square, ci troviamo di fronte a un titolo di altissima qualità. Benché sia stato pubblicizzato come un GDR cinematografico, il gioco assomiglia più a un mix tra *Final Fantasy VII* e *Residet Evil 2*. Questo gioco ha molti punti in comune con il successone horror della Capcom, dalla trama al tipo di mostri che affronterete. La grande differenza è che il personaggio può migliorare le proprie caratteristiche e modificare il proprio equipaggiamento come accade nei classici GDR. Lo svolgimento della storia è più lineare: sono assenti le mini-missioni e le trame parallele tipiche degli altri GDR della Square.

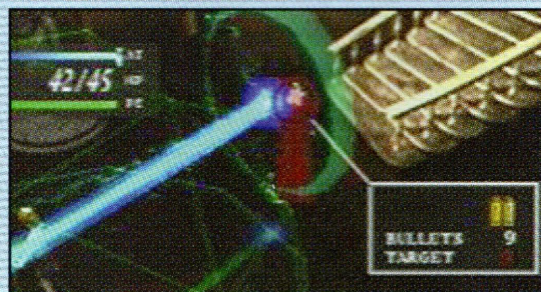
Il motore del gioco è una versione avanzata di quello usato in *Final Fantasy VII*, ma il sistema di combattimento ha qualche piacevole innovazione. Per attaccare dovrete come sempre aspettare che si riempia la "barra azione", ma nel frattempo potrete spostare il vostro personaggio per schivare gli attacchi avversari. Il risultato è un sistema ibrido tra quello a turni (FFVII) e quello in tempo reale (Resident Evil). I nemici che affronterete sono veramente spaventosi e comprendono topi mutanti, alligatori giganti (non vi ricorda qualcosa?), serpenti velenosi ed anche una scimmia mostruosa con un braccio pieno di aculei. La grafica, i dialoghi e la storia hanno un'impostazione molto adulta e rendono questo gioco adatto ad un pubblico più maturo rispetto ad altre produzioni Square. Grazie all'incredibile intensità della storia e a una grafica degna di un colossal hollywoodiano, *Parasite Eve* sarà sicuramente uno dei giochi più caldi di quest'estate!



Nel corso del gioco incontrerete dei personaggi con cui interagire. Alcuni di loro vi aiuteranno attivamente nella vostra missione.



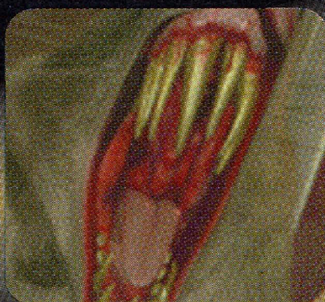
Non fatevi scoraggiare dal disordine. Cercando ovunque potreste trovare degli importanti indizi.



Il sistema di combattimento è diviso in turni e assomiglia moltissimo a quello di *Final Fantasy VII*.

...E le Bestie

I mostri che affronterete in questo gioco, sono così brutti e spaventosi da far impallidire anche gli zombie di *Resident Evil 2*. Ve ne presentiamo qualcuno per farvi vedere cosa vi attende in *Parasite Eve*.



Quei dentacci sporchi di sangue non promettono nulla di buono... sarà meglio preparare il bazooka!



Ultimamente gli alligatori giganti sembrano essere molto popolari in questo tipo di gioco.



Questo è veramente grosso e cattivo. Non crediamo che la pistola d'ordinanza di Aya basti a farlo fuori.

ETÀ DAI 4 ANNI IN SÙ

ATTENZIONE RISCHIO DI INGESTIONE
Parti più piccole non adatte a bambini di età inferiore a 3 anni

VIDEOGAME TOY MANIA!

I proprietari di PlayStation che amano le action figures (personaggi di plastica snodati) possono finalmente cantare vittoria. Già in passato ci sono stati giocattoli basati sui videogiochi, ma non avevano mai avuto un grande successo. Attualmente sembra che la moda sia tornata e i negozi di giocattoli stanno per essere invasi da un'infinità di action figures ispirate al mondo dei videogiochi. Saranno prodotti degni dei nostri soldi? Per rispondere a questa domanda abbiamo deciso di investigare sul rapporto che c'è tra l'industria dei videogames e quella del giocattolo tradizionale. Dai primi tentativi fino al fenomeno attuale. I collezionisti e gli appassionati di PlayStation finalmente sapranno cosa li aspetta sugli scaffali la prossima Estate.

Le Origini

Abbiamo visto giocattoli basati sui videogiochi sin dall'infanzia di questa industria. I primi erano per lo più materiale pubblicitario. Venivano usati per dare una spinta alle vendite di un gioco o catturare l'interesse del pubblico. Non erano progettati per essere venduti autonomamente. Molti tra i primi videogiochi avevano dei prodotti che servivano a scopo pubblicitario. PacMan aveva un sacco di materiale inclusi peluches, cuscini ed altro. La maggior parte di questi hanno circolato solo in Giappone, ma qualcuno è anche riuscito a solcare l'oceano. I più belli erano quelli ispirati a Dig-Dug: un piccolo Pooka a molla, bamboline gonfiabili di Pooka e anche i cappelli a forma di Pooka.



▲ **La serie Dig-Dug è molto rara, anche in Giappone. Tuttavia molta della roba legata a PacMan è arrivata anche in Occidente e può essere trovata nei negozi dell'usato.**

Videogame Action Figure: 1993-1996

Durante la passata decade sono stati fatti molti tentativi di produrre linee di pupazzetti basati sui personaggi dei videogiochi più popolari. Molti non attecchirono e nella maggior parte dei casi fu un insuccesso, con pochissime eccezioni. In Giappone il merchandise legato ai videogiochi non ha mai rallentato fin dai primissimi giorni, mentre il mercato occidentale zoppicava a causa dei cattivi risultati dei precedenti esperimenti. Solo di recente questi insuccessi sono scomparsi dalla memoria degli industriali. Grazie alle alte vendite dell'ultima generazione di videogiochi, i giocattoli basati sugli attuali personaggi digitali sono tornati di moda e in produzione.

◄ **Con i suoi trenta centimetri d'altezza, Guile può finalmente conquistare Barbie!**



◄ **I veicoli di Street Fighter sono stati ottenuti modificando e ricolorando quelli di G.I.Joe. Il Devastator era originariamente il veicolo da neve di G.I.Joe.**

Il primo tentativo di rilievo per il mercato occidentale furono i pupazzetti di Street Fighter II che apparvero nel 1993. La popolarità di G.I. Joe della Hasbro ebbe un nuovo picco grazie all'acquisto della licenza per produrre le action figures di Street Fighter II della Capcom. La Hasbro usò i vecchi stampi di G.I. Joe e si limitò a ridipingere i personaggi per farli assomigliare agli eroi di SFII. Alcuni degli stampi avrebbero avuto bisogno di essere aggiornati, ma la Hasbro non aveva grandi capitali da investire. C'erano 12 pupazzetti nella serie, inclusi Ryu, Ken, Guile, Chun Li, Blanka, M. Bison, Edmond Honda, Dhalsim, Zangief, Vega, Balrog e Sagat. La serie includeva anche tre veicoli e uno scenario. Il Carro armato Sonic Boom associato a Guile, presentava un sistema di movimento a due direzioni, un lanciamissili a molla e un doppio fucile "pom pom". Il Crimson Cruiser, venduto assieme a M. Bison aveva un super respingente, gomme giganti, una gabbia girevole e un lanciamissili a molla. La Beast Blaster, venduta con Blanka e Chun Li, aveva un doppio lanciamissili. Lo scenario Dragon Fortress, venduto con Ken e Ryu, aveva un lanciamissili, una piattaforma, un trampolino di lancio, e un bersaglio per allenamento. Sul retro della scatola c'erano stampate le istruzioni che insegnavano le super mosse del videogioco.



▲ **I personaggi più piccoli della serie G.I.Joe/Street Fighter II avevano il braccio pieghevole per le prese di battaglia e per realizzare tutte le pose.**

Successivamente arrivò il bambolotto G.I. Joe/Street Fighter II alto 30,48 cm, pezzo raro molto ricercato dai collezionisti. C'erano solo quattro personaggi nella serie: M. Bison, Guile, Ryu e Blanka, ognuno dotato di accessori ed armi. Anche in questo caso, sul retro della scatola c'erano spiegate le mosse del gioco.

Per continuare a sfruttare il buon successo della serie, nel 1994 la Hasbro realizzò dei personaggi in metallo alti cinque centimetri in occasione dell'uscita del film su Street Fighter. Non erano delle vere action figures, ma erano molto belli da mettere sul computer o sullo scaffale sotto la finestra. Ogni scatola comprendeva due personaggi, per un totale di sei scatole. La serie completa era composta da Sagat contro Ken, Balrog contro E. Honda, Blanka contro Dhalsim, Ryu contro Vega, M. Bison contro Guile e Zangief contro Chun Li. Ancora una volta sulla scatola c'erano spiegate le mosse del videogioco.

▲ **I personaggi di *Street Fighter* sono usciti in varie dimensioni. Questi metallici erano i più piccoli.**

Nel 1994 uscì in America una serie di giocattoli ispirata al videogioco *Primal Rage*. Questa è sicuramente la serie che finora ha riscosso il maggior successo in Occidente. Grazie alle altissime vendite, questi giocattoli sono stati prodotti in grande quantità e in America sono ancora disponibili in alcune catene di negozi. I personaggi sono alti circa 13 cm. e hanno accessori come piccoli cavernicoli ed armature smontabili. Sono anche dotati di alcune azioni speciali: come il super morso o lo sputa veleno.





▲► **Con i pupazzetti di *Primal Rage* finalmente spendevate bene i vostri soldi, visto che vennero commercializzati con molti accessori e un paio di figurine da collezione.**



Sauron, in tutta la sua gloria plastificata. E' corredato di una lussuosa mascella mobile.

I mostri di *Primal Rage* sono numerati e venduti con esclusive schede di gioco per collezionisti. La serie completa include Diablo con il suo attacco fireball, Vertigo con lo sputo velenoso, Chaos con il suo attacco brutale, Armandon con la sua super codata, Sauron con il maglio d'osso, Blizzard con il suo mega pugno e Talon con l'attacco affettante. Per renderli più appetibili ai collezionisti, avevano anche differenti combinazioni di colori. Visto il successo la Playmates realizzò delle versioni più grandi (23 cm.) dotate dell'esclusiva azione "divora-pagani". I personaggi realizzati in questa versione erano Sauron, Diablo, Chaos, Blizzard e Talon.

L'Interplay sta portando sulla PlayStation *Earthworm Jim 3-D*, ma voi potete comprarvi il vostro Earthworm Jim prima che il gioco esca... sempre che abbiate in previsione un viaggio in America.



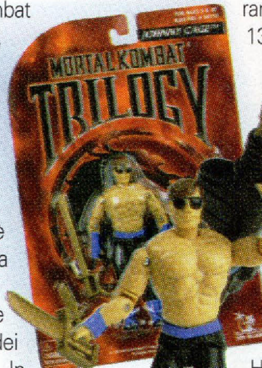
Nel 1994 uscirono in America anche i pupazzetti di Earthworm Jim della Bandai. Erano per lo più basati sul cartone animato, che a sua volta era basato sul gioco. Considerando che l'Interplay sta realizzando *Earthworm Jim 3-D* per PlayStation, potrebbe essere l'occasione buona per procurarvi i giocattoli rimasti ancora nei negozi. La linea aveva otto pupazzetti, ed ognuno era confezionato con gli accessori ed un aiutante. La serie era composta da Earthworm Jim e Snott, la Principessa What's-Her-Name con Runt Zurb Guard, Peter Puppy versione mostruosa con Peter Puppy normale, EWJ in tenuta subacquea con Snott subacqueo, EWJ in tuta da battaglia con Snott vestito uguale, Psycrow con Major Mucus, Henchrat con Evil il Gatto, e infine Bob con Numero Quattro.

Il fedele compagno di Earthworm Jim, Peter Puppy è confezionato con due aspetti, quello felice e quello arrabbiato (qui riprodotto).

La Bandai tornò sul mercato nel 1995 (dopo l'esperienza con Earthworm Jim) con pupazzetti basati sul cartone animato *Mega Man*. Alcuni di questi giocattoli hanno anche fatto una breve apparizione in Italia, ma senza riscuotere un gran successo. I personaggi di Mega Man avevano le braccia rimovibili e scambiabili. La serie include Mega Man, il suo cane Rush, Cutman, Bombman, Protoman e Gutsman. Ora sono quasi introvabili e per qualcuno valgono molto, soprattutto considerando quanto questo personaggio sia popolare su PlayStation. Se siete passati davanti agli scaffali in cui erano esposti i personaggi di Mega Man e non li avete comprati, dovreste prendervi a calci nel sedere. Cercando di capitalizzare il successo del *film Mortal Kombat*, nel 1996 la Toy Island creò una serie di cinque action figures ispirate alla Mortal Kombat Trilogy. La serie include Sub-Zero, Scorpion, Liu Kang, Johnny Cage, Sonya Blade e Raiden (sulla confezione però c'è scritto Rayden). Questi pupazzetti sono proprio brutti e realizzati male, con le fattezze derivate da chissà quale altro bambolotto. L'altra cosa strana di questi giocattoli è che sono stati venduti con tutta una serie di buffe armi, come il lanciamissili montato sulla schiena e altre pistole che non sono mai apparse in nessuno dei giochi della serie di Mortal Kombat. In America se ne trovano ancora in giro in gran quantità, in particolar modo l'action figure di Sonya Blade. Anche in Italia è possibile trovarli nelle edicole, associati a un giornalino per bambini.



Il vecchio Blue Boy nella sua confezione di plastica ora è estremamente raro. Maledizione!



Ecco Johnny Cage col suo Bazooka! Ha anche le giunture snodabili, sullo stile di G.I. Joe.

Videogame Action Figures Oggi

L'industria dei giocattoli è davvero in fermento. C'è una corsa pazzesca dei vari costruttori per accaparrarsi i diritti di realizzazione di prodotti ispirati alle principali star dei videogiochi. Questa situazione va avanti ormai da un anno. Al momento attuale sono già stati venduti tutti i diritti relativi ai giochi d'azione più popolari. *Tomb Raider, Resident Evil, Final Fantasy VII* hanno delle action figures che sono già vendita o che arriveranno presto nei negozi. La moda sembra arrivata al culmine mentre scriviamo questo articolo, con i produttori di giocattoli in lotta per assicurarsi i diritti dei titoli più recenti, come *Tekken 3*.

Questa volta sembra che la qualità sia notevolmente alta e gli stampi usati sono molto dettagliati e somiglianti. I pupazzetti di *Resident Evil* sono delle vere opere d'arte, ben realizzati e perfettamente colorati. Davvero fantastici, anche se del tutto disgustosi. La Toy Biz, la ReSaurus e altri hanno investito un sacco di soldi per realizzare al meglio questi giocattoli e dar loro maggiori possibilità di successo. Se l'immediato esaurimento delle scorte del pupazzetto di Lara Croft sono un segno della tendenza del mercato, allora gli investimenti sono stati fatti a ragion veduta. Quella che segue è una panoramica di quello che è già disponibile e quello che è in dirittura d'arrivo.



L'edizione limitata è solo l'inizio dell'invasione di giocattoli di *Final Fantasy VII*. Ciascuno di questi pupazzetti verrà venduto separatamente. Speriamo che arrivino anche in Italia.

Lo scorso Natale in America abbiamo visto una scorta limitata dei pupazzetti di *Final Fantasy VII*, che altrettanto rapidamente sono spariti dagli scaffali. Sono attualmente quasi introvabili, anche se la Bandai ha assicurato che altre copie raggiungeranno presto i venditori al dettaglio. Sono venduti in una confezione che contiene Cloud, Aeris, Tifa, Barret con un Chocobo, una rana e due spade per Cloud. I personaggi, alti 13 cm. sono esattamente gli stessi usciti in Giappone l'anno scorso. La Bandai ha semplicemente cambiato la confezione per il mercato americano a seguito del clamoroso successo negli U.S.A. di *Final Fantasy VII*. Più avanti nel corso dell'anno arriveranno confezioni singole per ciascuno dei quattro personaggi del gioco, più una che contiene gli altri protagonisti. Non c'è alcuna ragione per la quale la Bandai non porti in America anche gli altri personaggi: Red XII, Sephiroth e Cid Highwind. Gli appassionati italiani di FFVII non disperino. In attesa che qualcuno importi ufficialmente i giocattoli ispirati ai loro eroi, potranno trovarli presso i negozi specializzati in fumetti e in videogiochi d'importazione.

La ReSaurus è la ditta responsabile della realizzazione di giocattoli ispirati a Duke Nukem. Il muscoloso Duke è il primo personaggio di una serie di cinque ispirati al videogioco. Questo mostro tutto steroidi è ben realizzato. Le sue armi, tutte ispirate a quelle del videogioco, hanno effetti metallici davvero affascinanti e sul coltello ci sono macchie di sangue. Duke è molto ben realizzato; pare che la ReSaurus abbia ottenuto questo risultato fotografando dei culturisti nelle pose tipiche del personaggio (anche se le braccia non sono proprio il massimo, sembrano troppo lunghe). Le action figures di questa serie sono alte 16 cm. e hanno 13 articolazioni. Attualmente sono in preparazione anche tre dei cat-







Duke Nukem (sopra) e i suoi nemici sono estremamente dettagliati. Pigcop (a sinistra) e Battlelord (a destra) sono in lavorazione, visto che al personaggio di Duke serve qualcuno contro cui sparare!


▲ Lara è l'unico personaggio della sua serie, ma a noi basta e avanza!

tivi: Pigcop, Battlelord con arma rimovibile ed Octa-Brain con braccia articolate, mascelle mobili ed altre caratteristiche.
Lara Croft è al momento la più popolare tra tutti i personaggi dei videogiochi. L'action figure a lei ispirata è stata un innegabile successo.
Come abbiamo già detto, la prima edizione di "Video Game Superstars Presents Tomb Raider Starring Lara Croft" è ormai esaurita. Questo non ci sorprende affatto. Lei è fantastica, alta 13 cm. e ha una posa tipica un po' contorta. Lara è venduta assieme a un Pipistrello Malvagio e una Guardia Atlantidea. Le sue armi includono una Berretta da 9 millimetri e un Uzi semi automatico, che entrano perfettamente nella fondina rimovibile. Nella confezione ci sono anche la pistola Street Sweeper e il fucile automatico M16. Questa è una sorta di esperimento di prova per la Toy Biz, che ha in preparazione due altre linee di personaggi basati sui videogiochi. Visto il grande successo del personaggio di Lara, le serie sta per essere allargata. Non abbiamo ancora i




▲ Ciclope è venduto con un "Raggio Ottico" applicabile, mentre M. Bison può sferrare micidiali pugni.

particolari, a parte il fatto che Lara uscirà anche con tenute differenti. In USA i personaggi sono venduti a meno di 10$ (circa £18.000).
La prima collaborazione tra la Toy Biz e la Capcom è l'assortimento dei personaggi ispirati a *Street Fighter vs. X-Men*. Le teste e i corpi sono derivati dai pupazzetti degli X-Men. Considerando questo, bisogna dire che non sono male e somigliano ai personaggi originali. Akuma è ben realizzato! Il retro della confezione presenta un'illustrazione presa da uno dei livelli del gioco, che può essere tagliata per ricavarne uno scenario sul quale far muovere i pupazzetti. Gli otto personaggi della serie sono venduti in quattro confezioni doppie, con un personaggio degli X-Men e uno di Street Fighter in ciascuna. I pupazzetti fanno anche varie azioni che dovrebbero simulare le mosse del gioco.
Questi primi otto personaggi della Toy Biz/Capcom sono solo la prima edizione. Nella seconda edizione la qualità dei pupazzetti sarà migliore - la Toy Biz sta investendo cifre da capogiro per ottenere sculture davvero uniche e dettagliate, unite a nuove azioni motorie. I pupazzetti dovrebbero essere più articolati, con giunture anche sui fianchi! Crediamo che questa seconda serie sarà veramente bella, anche se non abbiamo ancora visto nulla. La Capcom ha affermato che Cammy dovrebbe vestire un mantello come quello del gioco e che i suoi capelli saranno più simili a quelli del cartone animato. Anche Chun Li dovrebbe essere bella. Ancora una volta saranno confezionati a coppie: Rogue contro Cammy, Apocalisse contro Chun Li, il Fenomeno contro Dhalsim e Zangief contro Gambit.
Attualmente la miglior linea di giocattoli ispirati ai videogiochi è sicuramente quella di *Resident Evil*. Il primo della serie uscirà nei negozi americani nel mese di giugno e costerà meno di 10$. Questi pupazzetti sono veramente spettacolari, hanno una qualità decisamente superiore alla media. Ogni personaggio, alto 13 cm. ha dei piccoli dettagli che noterete solo dopo averli guardati con attenzione. In più ogni pupazzetto ha un suo movimento speciale.
I pupazzetti di *Resident Evil* verranno venduti due a confezione. La prima serie di Residente Evil 1 ha in totale nove personaggi. Tyrant che è più grande degli altri sarà venduto separatamente. Seguiranno altre due serie: *Resident Evil 2* e *Resident Evil: The Movie*. Per ora non ne sono previste altre.
La serie ispirata a *Resident Evil 2* uscirà verso la fine del 1998. Anche in questo caso i personaggi saranno venduti in

▲ Wolverine ruota le braccia quando spingete sulle sue gambe. Akuma tira pugni ed è dotato di un accessorio a forma di palla fiammeggiante.


◄► Ken dispone del Colpo del Dragone e ha una fiamma applicabile sulla mano. Sabretooth dispone del movimento "Artiglio folle", e ringhia quando spingete sulle sue gambe.


▲ Chris è venduto con un lanciafiamme e un lanciarazzi. Un bottone sulla schiena gli fa alzare il braccio per sparare e gli fa voltare la testa. Quando spingete l'apposito bottone, Cerberus si divide a metà per rivelare il suo interno.


▲ Le parti del corpo di Maggot sono rimovibili. Forest Speyer sorge dai morti e quando premete il pulsante nascosto alza le braccia.


▲ Ecco la confezione della prima serie di action figures ispirate a Resident Evil.


◄► Magneto ha l'elmetto removibile ed è venduto con un accessorio simile ad una sfera magnetica. Ryu ha un pugno stordente ed un accessorio a forma di palla fiammeggiante.


▼ Jill e il suo fido bazooka. Quando pigiate il bottone sulla sua schiena, il suo braccio si alza per sparare e la sua testa si gira. Il ragno dovrebbe aprirsi in due quando gli colpite la testa col bazooka e farà uscire un po' di fluido viscoso.


◄▼ Hunter muove le braccia verso il basso e la testa di Chimera può essere staccata.



▶ Tyrant è più grande degli altri ed è dotato di un cuore pulsante. La confezione di vendita diventa un ambiente per giocare.

▼ Il Licker dispensa ancora lo spiacevole bacio francese della morte.

coppia e ce ne saranno solo cinque. Una delle due confezioni contiene Leon e un Licker. Proprio come i pupazzetti di RE1, il braccio di Leon si alza e la testa si gira quando premete un pulsante sulla sua schiena. Il Licker ha un meccanismo che controlla il movimento della lingua e può essere appiccicato al muro. L'altra confezione doppia dovrebbe contenere Claire e uno Zombie. Claire avrà lo stesso tipo di movimento del pupazzetto di Leon. Lo zombie si potrà separare all'altezza della cintola e il cervello sarà attaccato al suo cappello rimovibile. La confezione finale dovrebbe contenere un solo personaggio alto 18 cm. che si trasforma da G-Virus tre a G-Virus quattro. Visto che la sceneggiatura del film ispirato a *Resident Evil* è ancora in fase di scrittura, nessuno dei personaggi è stato ancora progettato.



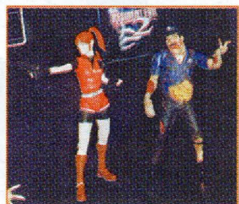


Photo courtesy of Raving Toy Maniac

▲ Queste sono alcune foto scattate all'ultimo salone del giocattolo di quest'anno. Le confezioni di *Resident Evil* includeranno Leon con uno Licker e Claire con uno Zombie.

Videogame Action Figure: il Prossimo Futuro

Mentre scriviamo sono in preparazione molti altri giocattoli, ma ci vorrà ancora del tempo perché escano nei negozi, visto che i diritti sono stati venduti da poco. Potete cominciare a sbavare, gente!

Alla fine del 1998, uscirà la serie di Crash Bandicoot realizzata dalla ReSaurus. Non c'è ancora nulla di pronto, ma comprenderà sicuramente tutti gli amici di Crash.

◀▲ Grazie alla ReSaurus, potrete giocare anche con Crash Bandicoot (sopra). La serie include tutti gli amici e i nemici di Crash, incluso il vecchio N. Brio (a sinistra).

personaggi dei videogiochi a cui dovrebbero dedicare dei giocattoli

Vista la grande quantità di giocattoli ispirati ai videogiochi che stanno per invadere i negozi, abbiamo immaginato tutti gli altri personaggi che dovrebbero avere una serie basata su di loro. Ecco quello che abbiamo pensato:



Parappa and Friends: Tirate il cordoncino e inizieranno a rappare per voi.



Dead Or Alive: Le ragazze potrebbero avere un pulsante che attiva il famoso "seno balonzolante".

Metal Gear Solid: Questi pupazzetti dovrebbero essere dotati della mossa super-sfuggente e avere un po' di esplosivo al plastico come accessorio.

Jumping Flash: Un Robot saltellante confezionato insieme ai MuMu.



Castlevania: Il colpo di frusta e un sacco di accessori sarebbero d'obbligo in questa serie. Non sarebbe male se i personaggi potessero cambiare forma come nel gioco (anche se la nebbia potrebbe essere troppo dura da realizzare).

Colony Wars: Micro Machine per tutte quelle bellissime astronavi.



Mortal Kombat 4: Tutti i personaggi dovrebbero avere la testa staccabile dal corpo.



Abe's Oddysee: Il pupazzetto di Abe dovrebbe avere un dispositivo per simulare una scorreggia puzzolente.



Gex: Un peluche di stoffa che parla incessantemente.



Team PSM: Tutti i membri dello staff con azione "sfuggi-consegne".

Sebbene il videogioco di *Wild 9* non sia ancora uscito, sono già in fase di realizzazione i personaggi a lui ispirati! Non si sa molto su questa linea, ma pensiamo che la serie sia composta da nove personaggi. E' tutto quello che possiamo intuire, ma altre informazioni dovrebbero trapelare quando il gioco farà la sua comparsa nei negozi.



◀ Wex è uno dei nove personaggi di Wild 9 che dovrebbero approdare nei negozi.

Un'altra serie avvolta nel mistero, è quella basata su *Marvel vs. Capcom*. Sarà la Toy Biz ad occuparsi di questa linea. Considerando gli sforzi che questa azienda ha fatto per la realizzazione degli altri personaggi della Capcom, questi giocattoli dovrebbero essere di notevole qualità. Questa volta non abbiamo neanche una data di uscita. E' probabile che i diritti più bollenti siamo quelli sui personaggi di *Tekken 3*. Si dice in giro che siano stati acquistati da qualcuno, ma non ci sono annunci ufficiali su chi sarà la fortunata società che realizzerà Jim, Yoshimitsu e soci. Neanche la Namco è disposta a rivelare qualcosa. PSM riporterà la notizia quando emergerà la verità.

Ormai le action figures sono così dettagliate da sembrare delle vere e proprie sculture. È quasi un peccato pensare che possano finire in mano a dei bambini che non ne apprezzano le qualità.

Tutti i fan italiani non possono fare altro che aspettare fiduciosi, sperando che qualche grossa compagnia di distribuzione l'importi anche da noi. Ai più impazienti suggeriamo di dare un'occhiata nei grossi negozi di fumetti o nelle grandi catene che fanno importazione parallela di videogiochi. Ogni ulteriore novità che proporrà questo mercato, avrà sicuramente un posto d'onore sulle pagine di PSM.



▶ Non si sa se i pupazzetti di Tekken 3 avranno parti mobili o permetteranno solo una posa.

dove trovare altre informazioni

Volete saperne di più sul mondo dei giocattoli? Se avete Internet potete andare all'indirizzo http://www.toymania.com

Questo sito viene aggiornato continuamente ed è sicuramente il più informato e curato tra quelli che si trovano su Internet. Chi non ha Internet può procurarsi la rivista, ToyFare, pubblicata dalla Wizard Entertainment. Questa pubblicazione mensile recensisce i giocattoli più nuovi con umorismo ed esperienza, ed è comunque una buona lettura. Ricordatevi che entrambe le soluzioni sono solo per chi conosce un po' d'inglese (a meno che non vi accontentiate delle immagini).

Need for Speed 3

La Guida Strategica



L'ultimo gioco della serie Need for Speed darà filo da torcere anche ai piloti più esperti. Tutti e nove i percorsi sono tosti e pieni di scorciatoie più o meno facili da individuare. Alcune vi aiutano nella gara mentre altre servono a evitare gli ostacoli e i blocchi stradali della polizia. Per farvi conquistare il migliore piazzamento possibile o addirittura a vincere, siamo andati dritti dal Senior Producer del gioco: Hanno Lemke. Lemke ci ha rivelato alcuni trucchi fondamentali per battere il gioco, sia in modalità normale sia in modalità inseguimento. Ci ha anche rivelato come sbloccare legittimamente tutti i segreti di *Need for Speed III*. Tenete pronte le vostre vetture!

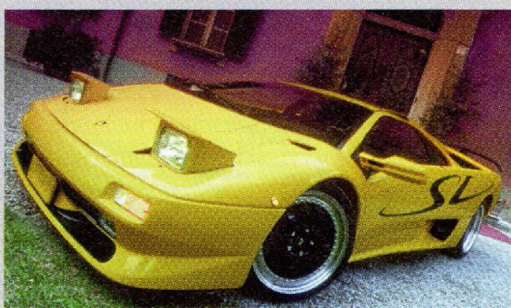
Come Sboccare le Piste Avanzate

Il gioco ha otto piste regolari più una bonus (Empire City). Le prime quattro sono disponibili immediatamente per tutti i giocatori. Per guadagnarvi ciascuna delle rimanenti dovete partecipare alla modalità campionato. Dovrete gareggiare su tutte e otto le piste in ordine sequenziale. Per poter proseguire nelle gare, dovrete piazzarvi nelle prime tre posizioni in base al totale dei punti guadagnati. Se arrivate a gareggiare su una delle piste non accessibili, questa verrà sbloccata e sarà poi selezionabile anche nelle altre modalità di gioco.

La Macchina Migliore

Torneo da Principiante

All'inizio (prime quattro piste) di un torneo da principiante, si può scegliere solo tra tre macchine (la Ferrari 355 F1, la Chevrolet Corvette e la Lamborghini Countach). Se siete in modalità Arcade, forse la macchina più facile da guidare è la Ferrari 355 F1. Nella modalità Simulazione la vettura più equilibrata e facile da guidare è la Chevrolet Corvette. In ogni caso, ognuna ha i suoi svantaggi e i suoi vantaggi, a seconda della pista scelta e del vostro modo di guidare. Dovrete fare qualche tentativo per capire quale si adatti maglio al vostro stile di guida. Nella seconda parte del torneo da principiante (le ultime quattro piste) saranno disponibili altre tre macchine (la Italdesign Nazca C2, la Ferrari 550 e la Lamborghini Diablo SV). Ora potete scegliere fra sei macchine. Per aver maggiori possibilità di vincere, dovrete scegliere una delle nuove vetture disponibili.



▲ Quando cominciate la seconda parte del torneo per principianti, dovrete usare la Lamborghini Diablo SV.



▲ La Ferrari è la migliore per iniziare, ma chi può resistere a questa nuova Corvette?

Torneo da Esperto

Per avere maggiori possibilità di vincere il torneo da esperto dovrete prima vincere quello da principiante. Con la Jaguar XJR-15 che otterrete avrete maggiori possibilità di vittoria nel torneo da esperto. Senza la Jaguar la competizione è durissima e piazzarsi primi è davvero tosto.

Come Sbloccare le Macchine da Corsa

Per sbloccare gli altri due modelli disponibili nel gioco dovrete gareggiare in un Torneo. Se arrivate primi nel torneo da principianti, sarete ricompensati con la Jaguar XJR-15. Se arrivate primi nel torneo da esperti, sarete ricompensati con la Mercedes CLK-GTR.



▲ La Mercedes CLK-GTR è una delle macchine più mitiche del gioco, oltre ad essere una delle più difficili da sbloccare. Una volta che l'avrete, diverrà la vostra preferita.

Come Sbloccare la Pista Bonus, la Macchina Bonus e la Possibilità di Cambiare i Parametri per la Simulazione Avanzata

- Per sbloccare la pista Bonus (Empire City), dovrete arrivare primi nella competizione Knockout a livello principianti.
- Per sbloccare la macchina Bonus, dovete arrivare primi nella competizione Knockout a livello esperti.

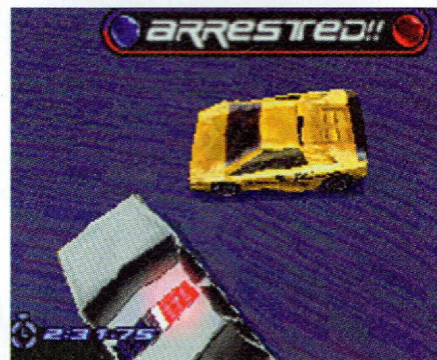
Suggerimento: Non utilizzate la Mercedes o la Jaguar se state giocando in modalità Simulazione. Almeno fino a quando non avrete la possibilità di cambiare i parametri per la simulazione avanzata (vedi avanti). La Knockout per esperti ha condizioni meteo variabili e le gomme da pioggia sono disponibili solo nel menu Advanced Settings. Le gomme fornite con queste due macchine sono lisce e rendono molto difficile la guida con la pioggia (se non impossibile).

- Per abilitare la possibilità di entrare nella schermata che permette di variare i parametri per la simulazione avanzata (come regolare il motore, i freni e altri fattori che miglioreranno la maneggevolezza del mezzo), dovete prima vincere il torneo e il knockout senza l'aiuto di queste regolazioni. Il trucco è affrontare questa sfida in modalità Arcade e poi entrare nella modalità Simulazione. Con le nuove regolazioni sarà più facile vincere.
- Naturalmente ci sono alcuni codici segreti che sbloccano nuove modalità di gioco, ma per ora sono top-secret. Quando li avremo trovati li pubblicheremo qui, su PSM!

Giocare per Vincere

Cercate di stare sempre due metri davanti alla polizia per evitare che loro vi spingano contro un muro. Siate voi gli aggressori e colpiteli prima, prima che loro colpiscano voi (così rimarrete davanti e sarà più facile ritrovare l'assetto). Se loro colpiranno per primi vi faranno perdere il controllo. Se avete un poliziotto su ogni fianco, date un colpetto ai freni in modo da passare alle loro spalle e poi superateli su un lato. State attenti a non rallentare troppo, perché se lo farete loro se ne approfitteranno.

L'altro suggerimento è di conoscere molto bene tutte le piccole scorciatoie e salti di ciascuna pista. I posti di blocco della polizia e i vari ostacoli possono essere evitati usandole all'ultimo secondo. Inoltre, i poliziotti non usano le scorciatoie e voi potrete guadagnare minuti preziosi prendendole. Ricordate inoltre che le scorciatoie vanno prese in velocità, visto che se rallentate sotto le 50 miglia orarie potrete essere arrestati. Se riuscite a nascondervi in una scorciatoia, potrete aspettare che la polizia prenda il vostro avversario prima di ripartire di nuovo.



▲ L'inseguimento può essere duro, specie nella modalità da esperto. Questo è quello che non vorreste accadesse mai!



▲ Dovrete essere aggressivi, per riuscire a sfuggire ai poliziotti. Provate a colpirli quando sono dietro di voi.



conoscere i propri avversari: le personalità degli altri piloti

Ciascun pilota ha un suo stile di guida più o meno aggressivo. L'interazione con loro, potrà influenzare l'andamento della vostra gara. Leggete le seguenti biografie in modo da sapere come si comporteranno in pista.

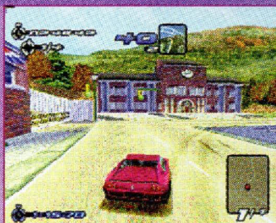
- **ICE** è il pilota n.1. E' veloce e il suo stile di guida è freddo come il ghiaccio. E' molto corretto, ma non sarà facile batterlo perché non fa molti errori.
- **BULLIT** è molto veloce ed è più aggressivo di ICE. Raggiungerà velocità brucianti se lo colpite e cercherà di spingervi fuori strada se gli passerete troppo vicino.
- **SWERVE** ha uno stile di guida sfrenato. Se volete superarlo dovrete farlo all'interno delle curve.
- **TAD** è un po' più lento, ma in compenso è più pazzo. Le sue reazioni sono abbastanza innocue e per lo più si limita a suonare per mostrare il suo disappunto.
- **KARKAS** è il più lento fra i piloti. E' un po' nervoso, così continuate a infastidirlo con il clacson per farlo deviare fuori strada.
- **BLAZIN** è veloce, ma se siete bravi potete batterlo. Cercherà di tagliarvi la strada, ma con un po' di astuzia e velocità riuscirete superarlo. Una volta alle vostre spalle, Blazin continuerà a darvi filo da torcere nel tentativo di riprendere il comando.
- **TERROR**, come è facile intuire dal suo nome, questo pilota è MOLTO aggressivo. Vi taglierà la strada e cercherà di sbattervi fuori. Evitate di scocciarlo con il clacson, altrimenti si avvelenerà con voi e non vi darà più tregua finché non vi sbatterà fuori pista.

Le Scorciatoie e Altri Punti Interessanti

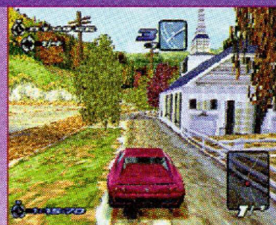
I seguenti suggerimenti vanno usati con la modalità mirror spenta. Certe scorciatoie sono ottime per risparmiare tempo nel giro (se prese al momento giusto), mentre altre servono per evitare i poliziotti. Provate ad utilizzarle anche nelle corse all'indietro e tenete gli occhi aperti per scoprire nuove opportunità date dal cambio di direzione. Le ultime quattro piste sono semplicemente una versione più lunga delle prime quattro. Nelle parti in cui la strada è comune ad entrambi i circuiti, sono uguali anche le scorciatoie.


Indica il punto di partenza

hometown


Potete sempre battere gli avversari controllati dal computer in città, nella curva finale a 90 gradi. Allargatevi a sinistra e preparatevi a una bella inchiodata!

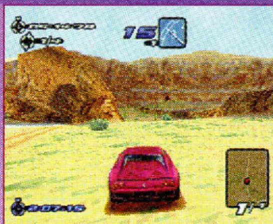

Passate sotto l'arco di sinistra del ponte per evitare il posto di blocco e i chiodi lasciati dalla polizia. Non fa guadagnare tempo e la manovra è abbastanza difficile, ma certe volte è l'unica soluzione possibile per andare avanti.


Qualche volta ai poliziotti piace spargere chiodi di fronte alla chiesa. Girate a destra tra l'albero e la chiesa e li evitrete.


Se vi serve potete passare a sinistra del primo ponte coperto. Dovrete essere molto precisi perché vi infilerete in una stretta gola con salto finale. Un piccolo errore potrebbe costarvi caro!

redrock ridge


Potete costeggiare i recinti sotto la linea ferroviaria senza andare a sfracellarvi o perdere velocità.


Quando incontrate la roccia ad arco andate a destra per una migliore traiettoria. E' anche efficace per evitare i poliziotti.


Potete sfondare il recinto della stazione radar per ottenere una migliore traiettoria e più velocità in curva.

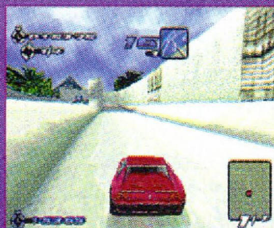

Subito prima della forcella, uscite di strada a destra. Questo vi porta a fare una curva a sinistra più ampia e quando tornate sulla strada passando tra la parete rocciosa e la roccia in bilico. C'è un sentiero sconnesso sull'altro lato, che vi permetterà di terminare la curva. Questo vi avrà fatto risparmiare un secondo o due.


Dopo il canyon con gli ostacoli in mezzo alla strada, sulla destra c'è un sentiero con delle ossa di dinosauro. Questa scorciatoia è utile per tagliare un pezzo di pista ed evitare i poliziotti.

atlantica

Lungo la prima grande curva a destra, invece di prendere il tunnel principale potete girare a sinistra attraverso una piccola strettoia. Quando uscite dall'altra parte potete infilarvi su una rampa che vi porterà oltre i poliziotti. Potrà anche non farvi guadagnare tempo, ma nella modalità inseguimento vi salverà di sicuro le chiappe.





All'uscita del canale di scolo pluviale, potete girare a destra per un percorso più facile rispetto alla brutta curva a sinistra che segue.



Alla curva a S, appena oltre la seconda forcella, la traiettoria migliore è quella di uscire di strada a sinistra tra il segno EA e la parete.



Prima di arrivare al molo trovate un'apertura sull'edificio a destra. Usatela per accorciare il tracciato. Le curve in questa scorciatoia sono difficili da affrontare. Se siete bravi potrete guadagnare qualche secondo, altrimenti rischierete solo di perdere tempo. In ogni caso è utile per evitare i poliziotti.

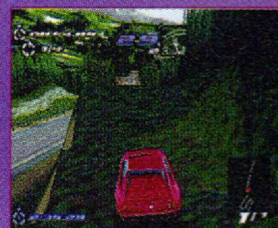
rocky pass

Anche qui potete uscire di strada ed andare a sinistra. Il sentiero vi porterà sul rettilineo di fronte al tunnel.





A sinistra e a destra della strada ci sono dei salti che vi aiuteranno ad evitare i poliziotti. Il salto sulla destra sotto l'arco di roccia vi darà maggiori possibilità.



Poco prima della città, sulla destra troverete un grande salto che vi permetterà di oltrepassare qualsiasi sbarramento.

Sulla sinistra della strada c'è un sentiero che vi porterà lungo il rettilineo, evitando blocchi stradali e ostacoli. E' un po' difficile da scorgere, ma basta stare attenti allo spazio tra gli alberi.





In città, quando dovete affrontare la curva a S, proseguite dritti ed usate la piccola rampa per saltare oltre lo scivolo dell'edificio. Questo vi farà risparmiare del tempo prezioso.

Appena cominciata la corsa, un po' prima della curva, potete uscire di strada a destra. Questo vi permetterà di tagliare la curva e saltare poliziotti e avversari.





Dopo aver lasciato la città, tagliate a sinistra prima della curva. Questo vi farà risparmiare tempo ed eludere la ghiaia.

country woods

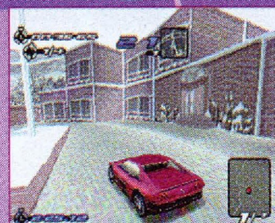
Uscendo dalla penultima curva di questa sezione tortuosa, uscite di strada sulla sinistra fino ad un sentiero che porterà al rettilineo successivo. Usatelo solo per evitare l'arresto, perché non vi farà risparmiare del tempo. Alla fine però potrete esibirvi in un bel salto.



Dopo una serie di curve a 90 gradi, quando siete sul rettilineo cercate un gruppo di alberi sulla destra. Se fate attenzione potrete fare un percorso nel bosco che vi permetterà di tagliare un bel pezzo di pista.

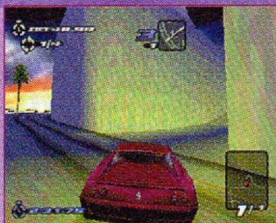


Potete guidare tra la scuola e l'asta della bandiera, per evitare un blocco stradale.



aquatica

All'inizio della corsa, dopo la curva a vite, c'è un'apertura sulla parete bianca che vi farà evitare la curva successiva. Non è facile entrarci, ma se ci riuscirete risparmierete tempo.





Nella prossima curva a destra, potete distruggere le barriere ed entrare nel tunnel. E' stretto, ma è meno tortuoso della pista normale. Questo tunnel può anche essere utile in un inseguimento o in modalità knockout.



Quando la strada si divide, prendete il tunnel di sinistra ed avrete la traiettoria migliore.



Girate a sinistra, attorno all'uscita del tunnel, per un'altra breve scorciatoia che può esservi utile per acquistare velocità o seminare i soliti poliziotti.





Poco prima dell'Hotel con la funivia, potete girare a sinistra lungo un percorso sconnesso che passa sotto la cabina e vi porta verso la prossima curva. Se riuscite a rimanere sul sentiero potrete davvero risparmiare del tempo. E' utile anche per evitare il traffico e qualche sgradevole sorpresa da parte dei poliziotti.



Potete tagliare il curvone della segheria, guidando dritti nella neve. Questo vi permetterà di esibirvi in uno spettacolare salto.



Nella curva successiva, dopo la segheria, potete andare in mezzo alla neve e attraverso gli alberi. Se sarete bravi taglierete la curva e farete un bel salto!



A circa metà del tratto in cui la pista si allarga, potete sterzare a sinistra e guidare lungo un paio di sentieri che vi terranno lontano dalla mano della legge. Non avrete velocità extra e comunque non sono facili da percorrere.





Potete tagliare la curva del tempio perduto usando la rampa per saltare oltre l'altare. Guadagnerete un sacco di tempo se riuscirete a evitare di andare a sbattere contro le colonne.

suggerimenti per la modalità "inseguimento"

La Macchina da Usare

Visto che la modalità "Inseguimento" implica numerosi contatti fisici tra la polizia e il vostro mezzo, c'è una strategia da adottare nella scelta della macchina. Più pesante è, maggiori saranno le possibilità di riuscire a non farsi sbattere fuori strada. Tuttavia maggiore è il peso e minore è la velocità. Ai principianti raccomandiamo la Lamborghini Countach. E' sicuramente una delle vetture più pesanti e stabili del gioco, ma è anche dotata di una buona accelerazione. Per aiutarvi nella scelta, vi consigliamo di controllare le statistiche delle vetture per dare un'occhiata ai pesi e all'accelerazione di ciascuna.



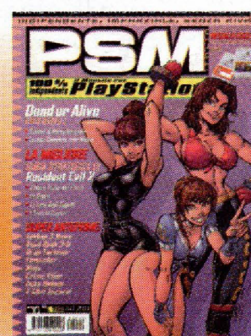
▲ La Lamborghini Countach è la macchina da usare nella modalità "Inseguimento", essendo una delle più pesanti nel gioco. Con lei potrete aprirvi la strada attraverso le macchine della polizia e rimanere sempre in pista.

Non Collezionare Buchi in Collezione

Per ricevere gli arretrati inviateci una richiesta specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (7.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi.

Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING, Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.





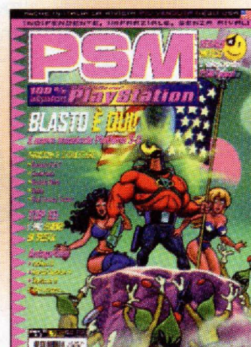
CONTENUTI N. 1

STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicot 2, Steel Reign
ANTEPRIME: Resident Evil 2, Bloody Roars, Z Gundam, Tekken 3, Gex 2, Newman/Hass Racing, Need for Speed 3, Mega Man Neo, Power Boat Racing, Pitfall 3D, Breath of Fire III, Riven, Monster Rancher, Youngblood, NBA Shotout '98, Diablo
RECENSIONI: Armoured Core, Auto Destruction, Bravo Air Racing, Dragon Ball GT, Front Mission Alternative, Ghost in the Shell, Nagano Winter Olympics, NBA in the Zone '98, One, Peak Performance, Ray Tracer, Real Robot Final Attack, Reel Fishing, Star Wars Master of Teras Skasi, Steel Reign, Street Fighter Collection, Tobal 2, Winning Eleven 3
TIP SLEEVES: Colony Wars, Cool Boarders 2

CONTENUTI N. 2

STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Alive, Riven, Bloody Roar
ANTEPRIME: Dead or Alive, Crime Killer, Tomba, Gran Turismo, Ninja, Mega Man Nova, Reboot, Einhander, Running Wild, SaGa Frontier, Duke Nuken: A Time to Kill
RECENSIONI: X-Men Children of the Atom, Point Blank, Duke Nukem: Total Meltdown, Riven, Final Fantasy Tactics, Resident Evil 2, Bloody Roar, Monopoly, Klonoa, Bust-a-move 3dx, Bushido Blade, Clock Tower Maximum Force, Poy Poy, The Last Report





CONTENUTI N. 3

STRATEGIE: Resident Evil 2, Bushido Blade, Diablo, Castlevania
ANTEPRIME: Tekken 3, Blasto, Batman & Robin, Mortal Kombat 4, Vigilante 8, Elemental Gearbolt, Speed Racer, Punky Skunk, Need for Speed III, Gran Turismo
RECENSIONI: Arcade's Greatest Hits 2: Atari Collection 2, Beast Wars Transformers, Breath of Fire III, Diablo, Gex: Enter the Gecko, HotShots Golf, NCAA March Madness, Newman/Haas Racing, Powerboat Racing, Rascal, Shadow Master, Theme Hospital, Z Gundam
TIP SLEEVES: Castlevania, Bushido Blade

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista **PSM Italia**.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di **L.76.000** invece di **L.94.800** !

NOME ____________ COGNOME ____________

VIA ____________ CITTA' ____________ CAP ____________

100% INDIPENDENTE
IMPARZIALE
SENZA RIVALI !



sconto 20%

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - SERVIZIO ARRETRATI Viale delle Milizie,34 00192 ROMA

Final Fantasy Tactics

tutti i segreti più segreti



Sappiamo che tra voi ci sono nascosti dei veri appassionati di giochi di strategia e GDR. Ecco perché abbiamo deciso di pubblicare una lista di super-segreti del fantastico *Final Fantasy Tactics*. La grande varietà di combinazioni che Tactics offre, permette di giocarci per centinaia di ore senza annoiarsi trovando sempre nuove strategie. Eccovi una serie di suggerimenti e una lista degli oggetti segreti sparsi per il gioco.

Oggetti Speciali

Questa è la lista degli oggetti rari che abbiamo scovato. La maggior parte si trovano nella sotto-missione Deep Dungeon. Per trovarli, il vostro personaggio deve prima di tutto aver acquisito lo skill "Move-Find Items" del Ladro e abbassare la Bravery fra 10 e 20. Per diminuire il Brave Level di un personaggio dovete usare lo skill "Talk Threaten" del Mediatore. Questa abilità vi permetterà di minacciare il personaggio selezionato facendogli scendere il livello di coraggio. Se avete spaventato a morte un vostro alleato, potete usare lo skill "Praise Talk", per rialzare il suo Brave Level. Anche lo skill Foxbird dell'Oracolo abbassa la Bravery con una magia Ying e Yang che diminuisce il livello di Brave (Raggio: 4, Effect: 1, MP: 20, SP: 25 Calc.).

Abbiamo trovato questi oggetti cercando in ogni angolo del livello Deep Dungeon, ma per risparmiarvi quest'agonia vi forniamo i numeri d'altezza come riferimento. La maggior parte dei livelli della Deep Dungeon hanno moltissime ramificazioni di paesaggio, perciò capirete la sua funzione e la sua validità solo durante il gioco.

COLTELLO IGA
Super spada Ninja usata dal gruppo segreto. Forza d'Attacco: 15, Schivata: 10%. Due spade, due mani. Trovato: Livello 5 Deep Dungeon (altezza 7).

COLTELLO KOGA
Potentissima spada Ninja, usata dal gruppo segreto. Forza d'Attacco: 8, Schivata: 15%. Trovata: Livello 7 Deep Dungeon (altezza 12).

LAMA DEL CHAOS
Spada del Cavaliere Santo che si crede provenire da Dio. Forza d'Attacco: 40, Schivata: 20%. Due spade, due mani. Sempre: Regen. Aggiunge: Pietrificare. Trovata: Deep Dungeon Livello 10.

RAGNA ROCK
Spada del Cavaliere dell'Apocalisse. Forza d'Attacco: 24, Schivata 20%. Due spade, due mani. Sempre: Shell. Trovata: Deep Dungeon Livello 8 (altezza 3).

CHIRIJIRADEN
Spada ornamentale finemente lavorata. Forza d'Attacco: 25, Schivata: 15%. Due spade, due mani. Trovata: Deep Dungeon Livello 10.

SCETTRO DI ZEUS
Rafforza il potere di chi la possiede. Forza d'Attacco: 6, Schivata: 15%. Due spade, due mani. AT fisica + 2. Magic + 1. Trovato: Livello 3 Deep Dungeon (altezza 0,5).

ASTA DELLA SAGGEZZA
Bastoni che giacciono un po' ovunque. Forza d'Attacco: 7, Schivata: 15%. Due spade, due mani. Trovata: Deep Dungeon Livello 7 (altezza 13).

BASTONE GUARITORE
Il nome è abbastanza chiarificatore. Forza d'Attacco: 4, Schivata: 15%. Due spade, due mani. Trovato: Portato via da Alma.

ARCO DI PERSEO
Arco interamente in metallo, usato dall'eroe mitologico, il cui uso richiede una grande forza. Forza d'Attacco: 16, Raggio: 5. Solamente a due mani. Trovato: Deep Dungeon Livello 8 (altezza 3).

ARCO DI YOICHI
Arma di un famoso arciere. Enorme e con un potere tremendo. Forza d'Attacco: 12, Raggio: 5. Solamente a due mani. Trovato: Deep Dungeon Livello 3 (altezza 4,5).

ARPA FATATA
Strumento a corda che produce una vasta gamma di suoni. Forza d'Attacco: 13, Schivata: 10%, Raggio: 3. Aggiunge: Charm. Trovata: Deep Dungeon Livello 4 (altezza 4).

SCUDO GENJI
Scudo nero, fatto di acciaio e dalla forma unica. Potere difensivo: Fisico 46%. Trovato: Fornito da Elmdor al Castello di Limberry.

LASTRA VENEZIANA
Scudo lucente con pigmenti speciali. Riduce a metà i danni degli elementi. Potere difensivo: Fisico 50%, Magico: 25%. Dimezza: Fuoco, Lampi e Ghiaccio. Trovato: Llivello 9 Deep Dungeon (vicino al centro del livello, altezza 2).

BLAST GUN
Pistola che spara fulmini. Forza d'Attacco: 22, Schivata: 5%, Raggio 8. Aggiunge il potere di lanciare fulmini. Trovata nella Deep Dungeon Livello 6 (altezza 5) o rubata nel capitolo quattro da un Chimico o un Mediatore.

BASTONE DELLA FEDE
Bastone che riempie di fede coloro che lo toccano. Forza d'Attacco: 5, Schivata: 20%. Due spade, due mani. Sempre: Fede. Aggiunge: Fede. Trovato: Livello 4 Deep Dungeon (altezza 4).

ELMETTO GENJI
Elmetto nero straniero fatto d'acciaio dalla forma unica. Hp + 30. Trovato: Fornito da Elmdor al Castello di Limberry.

GRANDE ELMETTO
Elmetto che previene stati anormali. Hp + 150. Cancella: Oscurità e Sonno. Trovato: Deep Dungeon Livello 9 (altezza 8, vicino al centro del livello).

GUANTO DI GUERRIERO GENJI
Guanto nero straniero, fatto d'acciaio con forma unica. AT: Fisica + 2, magica + 2. Trovato: Fornito da Elmdor al Castello di Limberry.

ARMATURA GENJI
Armatura nera straniera che protegge bene l'addome. HP + 150. Trovata: fornita da Elmdor al Castello di Limberry.

MAXIMILLIAN
Armatura di qualità superiore. Creata accuratamente per trasmettere la sua grande forza. Hp + 200. Trovata: Livello 9 Deep Dungeon (nei pressi dell'uscita vicino all'angolo).

VESTAGLIA DEL LORD
Vestaglia raffinata indossata dai preti Eldor. Hp + 100. Mp + 80. Forza d'Attacco: Fisico + 2, Magico + 1. Sempre: Protezione e scudo. Trovata: Livello 8 Deep Dungeon (altezza 3).

ANELLO MALEDETTO
Anello di metallo con spirito vendicatore all'interno. Forza d'Attacco: Fisico + 1, Magico + 1, Velocità + 1. Sempre: Non-morto. Cancella: Invito. Trovato: Deep Dungeon livello 6 (altezza 5).

VANISH MANTLE
Capo che consente di essere invisibili. EV: Fisico 35%, Sempre: Trasparente. Trovato: In cima alla sommità di Germinas Peak.

CHERCHE
Profumo con essenza rinfrescante. Sempre: Galleggia e riflette (profumo per donne). Trovato: sottratto a Re Behemoth.

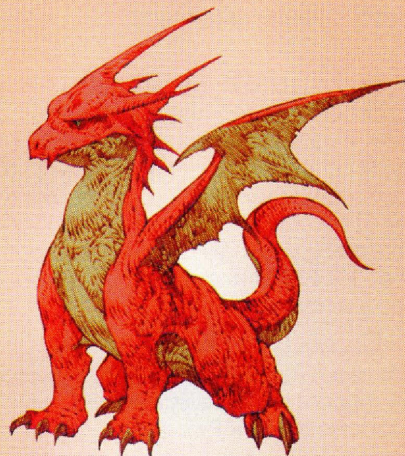
SETIEMSON
Profumo con essenza esotica. AT:

Magica +1. Sempre: Fretta e trasparente (profumo per donne). Trovato: Sottratto a Hydra.

RABBIA SALATA
Profumo con aroma profondo, ma gentile. Sempre: Protegge e Scudo (profumo per donne). Trovato: Sottratto a un Drago Rosso.

Oggetti Sottratti

Abbiamo un'intera nuova gamma di oggetti per voi questo mese, disponibili nei migliori negozi di pellicce!



Ahirman	Magic Shuriken
Behemoth	Bracciale da difesa
Chocobo Nero	Goccia d'occhio
Goblin Nero	Mantello piccolo, Hi-Potion o Antitodo
Drago Blu	Cashmere
Bomba	Palla di fuoco
Bone Snatch	Hi-Potion o Guerrigliero
Bull Demon	Battaglia o Ascia gigante
Chocobo	Piuma di Fenice
Cocatoris	Attenuato
Cuar	Attenuato
Behemoth Scuro	Bastone Magico
Drago	Bracciale di Giada
Explosure	Sfera di Lampi
Grenade	Hi-Potion o Palla d'Acqua
Ghoul	Etere
Goblin	Pozione
Grande Morbol	Scudo di Ghiaccio o Elisir
Gust	Hi-Potion o Mind Gauche
Hydra	Setiemson
Hyudra	Spada di Sangue
Juravis	Pozione
Re Behemonth	Cherche
Living Bone	Mago o Mantello d'Elfo
Mindflare	Hi-Ether
Minitaurus	Spada di Corallo
Morbol	Platina Messer
Ochu	Bracciale N-Kai
Pisco Demon	Erba dell'Eco
Chocobo Rosso	Rabbia Salata
Revnant	Hi-Ether
Pantera Rossa	Antitodo
Sacred	Lancia Sacra o Bastone d'Avorio
Scheletro	Acqua Santa o Etere
Squidlarkin	Mantello Piccolo o Spada del Sonno
Falco d'Acciaio	Piuma di Fenice
Taiju	Anello di Difesa
Trent	Oro o Arpa Fatata
Vampiro	Acqua Santa o Borsa C
Woodman	Ye Drop

Trucchetti Avanzati

REQUISITI MINIMI PER JOB LEVEL
Se volete sbrigarvela in quaranta ore di gioco e non vi importa di padroneggiare tutte le classi, eccovi i requisiti minimi di Job Level di cui avrete bisogno per sperimentare tutte le possibili carriere.

- Scudiero e Chimico: Livello 8
- Mago, Prete, Monaco, Usciere, Mediatore, Lanciere e Indovino: Livello 4
- Cavaliere, Arciere, Mago del Tempo, Oracolo: Livello 3

PIETRE DELLO ZODIACO
State cercando tutte le pietre dello zodiaco? La vostra ricerca è finita, eccole qui tutte per voi!



Ariete: Acquisita dopo aver sconfitto Wiegraf



Toro: Nascosta nella città di Goug Machine



Gemelli: Acquisita battendo il Duca Elmdor nel Castello di Limberry



Cancro: Acquisita battendo il Gigante d'Acciaio



Bilancia: In possesso di T.G. Cid (Re Tuono)



Scorpione: Acquisita vincendo Draclau



Sagittario: Il Gran Prete dà questa roccia a Meliadoul



Capricorno: Acquisita sconfiggendo Dycedarg



Acquario: Trovata nella miniera profonda di Goland



Pesci: Data dal morente Izulde ad Alma



Leone: Ce l'ha Elidibis nell'ultimo livello della Deep Dungeon

Vergine: L'ultima pietra è posseduta da Altimia nel Cimitero di Airships

COME GUADAGNARE PIÙ PUNTI JOB
Mentre state combattendo e siete padroni della situazione, ferite e guarite i vostri stessi alleati in possesso dello skill "Job Points Up". Così facendo, potete guadagnare un sacco di JP, specialmente se tutti i personaggi sono nella stessa posizione di carriera.



AUTO POTION
Il potere "Auto Potion" dei Chimici è un valido aiuto, e per questo è meglio averlo il prima possibile, per salvarvi quando l'armatura è debole e la difesa bassa. Questo vi farà risparmiare tempo non obbligandovi ad aspettare il vostro turno per curarvi dalle ferite. L'Auto Potion, si attiverà automaticamente quasi tutte le volte che sarete attaccati. Auto Potion sceglierà la Potion più debole nel vostro inventario, finché non sarà finita e solo allora userà quelle di grado superiore. Per questa ragione vi consigliamo di comprerete solo la X-Potion (HP +150).

EXTRA HP BOOST
Se state affrontando una battaglia difficile in cui sembra che finirete squartati, provate a cambiare tutti i vostri personaggi in Cavalieri e a usare l'abilità più potente come seconda azione di combattimento. Avrete così l'incremento di HP che i vostri personaggi necessitano per cavarsela nella battaglia. Ricordatevi di controllare la schermata del settaggio degli oggetti prima di scendere sul campo, per essere sicuri di avere le armi e le armature più forti a vostra disposizione.





WEAPON BREAK
Quando state combattendo contro un nemico che scaglia potentissimi attacchi magici da armi speciali (come Wiegraf), ricordatevi queste due parole: WEAPON BREAK. E' un'ottima abilità che si può imparare nelle prime fasi del gioco (Classe Cavalieri). Per avere più vantaggio, quando rompete gli oggetti, cercare sempre di posizionarvi esattamente dietro al nemico. Quando avrete rotto i loro giocattoli, quei pazzi resteranno praticamente disarmati anche se spesso dovrete rompergli lo scudo prima di arrivare all'arma principale. Questo skill non è esclusivo di chi usa la spada: per esempio un arciere con questa capacità può rompere scudi e armi con le sue frecce così come un monaco può rompere le cose a mani nude!

Gran Turismo



Gran Turismo è veramente incredibile. Attenzione: non pensate che sia il solito gioco di macchine. Ci vorranno perseveranza e dedizione per imparare a padroneggiare i comandi ultrarealistici. Per aiutarvi a raggiungere il successo nel mondo delle corse, abbiamo scritto questo articolo che vi svelerà i segreti della guida, i metodi per fare soldi, le caratteristiche delle vetture e tutti i trucchi della messa a punto. Leggete tutto per imparare come ottenere il massimo da questo stupefacente gioco.

la via più rapida per vincere e far soldi

Ecco la via più breve per vincere tutte le corse con le macchine a vostra disposizione. Così potrete fare un sacco di soldi da investire in macchine più potenti!

Per prima cosa procuratevi la patente B. Poi comprate una Honda Prelude usata e vincete la Sunday Cup GT. Vendete sia la Prelude che la Demio A-SPEC che avete vinto. Ora comprate una Nissan GT-R (miglior rapporto peso/potenza di tutte le Skyline) e usate i soldi che vi rimangono per una marmitta, dei roll bars rinforzati e un ROM messo a punto e quanto altro riuscite a permettervi. Poi partecipate alla corsa 4WD Event e vincetela. Vendete la macchina che avete vinto e con i soldi guadagnati modificate la Nissan GT-R: acquistate le gomme da corsa SS, modificate le sospensioni e l'intercooler. La vostra macchina dovrebbe essere abbastanza competitiva da vincere la Bronze League GT. Non affrontate ancora una sessione di Turbo, aspettate finché non potrete permettervi uno stage IV. Dando per scontato che abbiate vinto la Bronze League (se non ci riuscite, continuate a provare ed usate i soldi vinti per modificare la macchina), vendete la Z28 Camaro 30th Anniversary Edition. Ora potete comprare la patente A.

Dovreste essere in grado di continuare a modificare la Nissan GT-R comprando tutto quello che è disponibile, compresa l'importantissima riduzione di peso. Non comprate però la carrozzeria da gara. Gareggiate nella Japanese vs. U.S. Event e cercate di vincere per ottenere la Mitsubishi FTO Limited Edition: la migliore macchina "all-round" di tutto il gioco. Se non siete fortunati otterrete la Chrysler Viper GTS-R: una macchina brillante, ma difficile da guidare. Se avete vinto la FTO, usatela per gareggiare e vincere la Silver e la Gold GT. Altrimenti continuate a usare la Nissan GT-R. Ora state cominciando a diventare ricchi.



▲ Allora, siete pronti ad entrare in gara? Qui è dove tutto comincia...

Gareggiate nel Mega Event e vendete la Toyota Soarer che avete vinto. Comprate la Viper RT/10 (o la GTS se vi piace di più) e partecipate alla Normal Race. Grazie alla grande potenza del vostro mezzo non sarà difficile vincere.



▲ Nella GT League potrete sbloccare la modalità Hi-Fi.

Dovreste essere pronti a prendere la patente internazionale. Una volta ottenuta, usate la Nissan GT-R per vincere la corsa successiva (con 939 ps, dovreste riuscirci facilmente). Ora dovreste essere pieni di soldi fino alla nausea.

Usate la Mitsubishi FTO Limited Edition per vincere la corsa Japanese vs. British (in alternativa usate la Skyline, se non avete la FTO). Se vincete una Viper GTS-R o la Cerbera Limited Edition, usatele per vincere la corsa U.S. vs. British, completando così la serie delle corse internazionali. Se siete davvero sfortunati e non riuscite a vincere nessuna delle corse, portate al massimo la vostra Viper RT/10 (o GTS) ed usatela per vincere la FR Class. Ora dovrete comprare una FTO GP-R Version, che dovrete poi interamente modificare (con l'eccezione dell'acquisto della carrozzeria da gara, che è opzionale). Usatela per vincere la FF e la Lightweight Class e sarete pronti per le ultime tre sfide.

▲ Queste gare sono tutte facili. Tutto dipenderà dalla macchina che sceglierete!

Potete vincere le due corse Stage 11 (entrambe richiedono da 40 a 50 minuti) con le macchine che avete. La Mitsubishi FTO Limited Edition è ottima per la Racing Class, mentre la Nissan GT-R per la Tuned Class. La Mitsubishi FTO Limited Edition è perfetta per la Valley 300, ma anche la Skyline con la carrozzeria da gara dovrebbe dare ottimi risultati (dovrete solo fare più attenzione durante la corsa). Siate sicuri di avere un'ora e quaranta minuti liberi, perché questo è il tempo richiesto per questa gara (yikes!). E' tutto. Al momento in cui avrete completato le corse avrete accumulato una cifra pari a 100.000.000 $. Ora potete acquistare tutto quello che volete, perciò comprate, comprate, comprate! Divertitevi a giocare con le macchine del Machine Test o continuate a gareggiare per vincere tutte quelle macchine che ancora mancano alla vostra collezione!



◀ Le gare speciali vi permettono di vincere le macchine migliori.

Come Guidare Le Macchine

Ecco un buon suggerimento per i principianti: quando curvate ricordate il proverbio: "Lenti all'imbocco, veloci in uscita". E' la chiave del successo. Imparate a frenare in tempo e a dare potenza il prima possibile quando uscite da una curva. Non frenate tardi; perderete il controllo e decelererete troppo facendo la curva. Vi troverete ad uscire lentamente dalla curva e senza il pieno controllo del mezzo.

LE SGOMMATE

Anche se può essere divertente far sgommare a tutto gas la macchina in curva, questa tecnica è del tutto inutile quando si è in gara. Pensateci: ogni perdita di aderenza delle ruote comporta una minor controllo e una minore velocità. Se la ruote restano ben aderenti al terreno, la macchina uscirà dalla curva a velocità più alta. Per guidare come i veri professionisti, dovrete frenare in tempo e dare gas durante la curva in modo da essere già in fase d'accelerazione quando vi troverete sul rettilineo. Tutto questo senza mai far perdere "grip" alle gomme.



FRENARE

Frenare al momento giusto è estremamente importante per affrontare le curve. Frenare troppo presto vi fa perdere del tempo, frenare troppo tardi vi potrebbe far uscire di pista causandovi ancora più danni (specialmente nelle aree sabbiose). Allora, quando frenare? Il trucco è tenere d'occhio i segnali di frenata: quegli oggetti al lato della pista che identificano esattamente il punto in cui cominciare a frenare prima di una curva. Questo non è necessario per ogni curva, ma solo in quelle più strette o in quelle alla fine di lunghi rettilinei nei quali avete aumentato la velocità. Qualche giro di prova vi aiuterà a localizzare questi punti cruciali. Cercate dei punti di riferimento: segnali, alberi, sostegni, recinzioni... qualsiasi cosa facilmente riconoscibile che possiate ricordare. Quando vi avvicinate ad una curva, date un'occhiata veloce ai dintorni e quando cominciate a frenare prendete un punto di riferimento tra gli elementi che vedete intorno. Se frenate troppo tardi o troppo presto, cambiate il vostro punto di riferimento nel giro successivo (usando come riferimento quello precedente). Ripetete il processo finché troverete il miglior punto di frenata.

Ricordate che ogni macchina ha differenti caratteristiche. Sarete costretti a modificare i vostri riferimenti in base al mezzo con cui gareggiate. Se siete pronti ad investirci un po' di tempo vedrete che i vostri risultati miglioreranno sostanzialmente.

MACCHINE A TRAZIONE ANTERIORE

Le macchine a trazione anteriore hanno una certa difficoltà a curvare. Principalmente tendono ad andare dritte invece di seguire la curva. Per ottenere buoni risultati con questo tipo di macchine bisogna guidare con

attenzione. Dovrete frenare molto tardi per fare delle buone curve veloci. Quando state per entrare in curva, sterzate all'ultimo momento e toccate i freni per cambiare direzione della macchina, caricando sulle gomme anteriori e lasciando scivolare quelle posteriori. Più veloci vi avvicinerete ad una curva più sarà decisa la frenata, ma non dimenticate che più tardi la fate, più velocemente percorrerete la curva.

Se sembra che la macchina voglia uscire di strada, date gas. Premendo l'acceleratore in curva otterrete una maggiore tenuta di strada. Tuttavia questa non è una buona tattica perché consuma le gomme. Usatela solo se siete davvero in un'emergenza.

MACCHINE A TRAZIONE POSTERIORE

Le macchine a trazione posteriore sono più divertenti da guidare visto che si può sgommare in curva. Queste macchine hanno la tendenza naturale a sovrasterzare.

La sovrasterzata fa sì che le ruote posteriori perdano aderenza e scivolino facendo ruotare la macchina. Quando slittate in questa maniera, girate le ruote nella direzione in cui scivola la macchina fino a quando non ne riprenderete il controllo.

Il miglior modo di guidare una macchina a trazione posteriore è con giudizio. Frenate durante il rettilineo, lasciate i freni e affrontate la curva tenendo la macchina bilanciata. Quando è stabile, date gas e accelerate in uscita della curva, usando tutta la larghezza della strada.

Dare potenza troppo presto aumenta la sovrasterzata e la macchina rotea senza controllo. Farlo troppo tardi si traduce in una perdita di accelerazione all'uscita della curva.

MACCHINE A QUATTRO RUOTE MOTRICI

Le caratteristiche di tenuta di strada di queste macchine sono un po' più complesse. Sono una combinazione di entrambi i casi precedenti. Una macchina a quattro ruote motrici ha la tendenza a sottosterzare quando entra in curva e a sovrasterzare quando ne esce. Come le macchine con ruote motrici anteriori, bisogna frenare tardi quando si entra in curva sterzando appena finito di frenare. La macchina entrerà in curva. Come vedete ondeggiare la macchina sulle sospensioni posteriori, ridate gas. Ci vuole un po' di pratica per imparare i tempi di questa operazione. Se la eseguite troppo presto la macchina si rimetterà in linea retta e non potrà seguire la curva. Se la fate troppo tardi, perderete molta velocità. Inoltre, più pesante è la macchina, più sarà difficile farla sterzare. Con una macchina molto pesante dovrete davvero "spingerla" in curva, prima di ridare gas per accompagnarla.

Regolazioni Avanzate

La regolazione di base delle macchine è ottima per le corse generiche. Tuttavia, se volete ottenere un tempo da record sul Time Trial, dovrete migliorare la vostra macchine usando il menu set-up in modo da assicurarvi le massime prestazioni. Vi sorprenderete di quanto migliorerà il vostro tempo sul giro se riuscirete trovare le giuste regolazioni per ogni tipo di percorso. Ecco una guida di base:



SOSPENSIONI

Spring Ratio: Regola la durezza delle sospensioni.

Più dure sono le sospensioni, più la macchina è veloce e risponde in curva. Tuttavia se le sospensioni sono



troppo rigide la macchina è instabile sui terreni sconnessi. Alcune piste hanno strade più lisce di altre: più è liscia la strada più dure possono essere le sospensioni.

Ride Height Ratio: Aggiusta l'altezza della macchina.



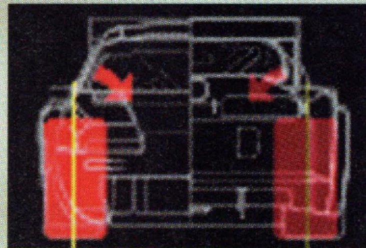
Quando si riduce l'altezza della macchina, si abbassa il baricentro rendendo il veicolo più stabile. Tuttavia, quando si eccede, il mezzo diventa instabile e va completamente fuori controllo dopo un salto o un sobbalzo particolarmente insidioso. Questo si può bilanciare aumentando lo Spring Ratio o il Damper Ratio. Quando regolate questi parametri fate molti giri di prova per trovare il bilanciamento perfetto per la pista che state per affrontare. Più la pista è liscia più potrete abbassare l'altezza della macchina.

Damper: Regola la forza decrescente (dampening ratio) degli ammortizzatori.



Più gli ammortizzatori sono soffici, più la macchina si inclina in curva e maggiori sono le reazioni ai dossi. Se invece sono duri, la macchina è instabile quando esce dalle curve. Le vetture più leggere hanno dei problemi a scaricare pienamente la loro potenza su strada: le loro gomme slittano e la macchina vibra. Ammorbidendo gli ammortizzatori le gomme hanno una miglior presa, ma la macchina tende a perdere l'assetto in curva. Quando succede regolate lo Spring Ratio per diminuirne gli effetti.

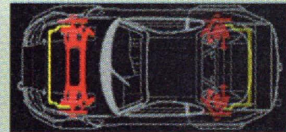
Camber: Regola l'angolo negativo di curvatura.



Fare questa regolazione influisce poco sulle prestazioni generali, ma un'errata regolazione può completamente rovinare la manovrabilità del veicolo. Una piccola regolazione aumenta la stabilità del veicolo in curva, ma vi farà perdere efficacia al sistema di frenata e diminuirà la manovrabilità. Nella maggioranza dei casi è meglio lasciare le cose come stanno.

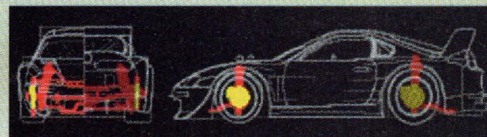
Stabilizer: Regola la rigidità del veicolo.

Gli stabilizzatori influiscono sulla tendenza a piegarsi lateralmente che ha la macchina quando curva. Aumentando la regolazione degli stabilizzatori la macchina diventa iper-reattiva lungo i rettilinei. Diminuendola aumenta il rollio in curva e l'instabilità. Ricordate che la stabilità della macchina è influenzata dagli ammortizzatori e dallo spring ratio. Regolate lo Stabilizer in funzione degli altri due parametri.



Brake: Regola il bilanciamento di frenata anteriore e posteriore.

Più sono potenti i freni, più il peso del veicolo è spostato in avanti durante la frenata. Questo può causare seri problemi di controllo se frenate in curva. In sintesi, più è forte il freno anteriore, più aumenta la tendenza a sottosterzare (il che vuol dire che il veicolo tende a mantenere la sua direzione rettilinea). Se invece aumenterete la



forza del freno posteriore il veicolo tenderà a sovrasterzare (il che significa che le ruote posteriori slittano). L'ultima condizione è preferibile perché è utile nelle curve anche se può causare una perdita di trazione. Adattate il tipo di frenata al vostro stile di guida, iniziando col privilegiare una maggior forza al freno posteriore.

MOTORE

Turbo Boost Pressure



Più è alta la regolazione più è alto il punto in cui si raggiunge il picco di potenza, ma questo diminuisce la possibilità di decelerazione. In generale, potete avere la pressione del turbo al massimo se guidate in una pista che non richiede forti decelerazioni (come la Special Stage R11).

Gear Ratios: Regola il rapporto per ogni marcia.

Abbassando il rapporto finale di guida si riduce l'accelerazione ma si aumenta la velocità massima raggiungibile

Modalità Arcade



▲ Se la schermata di informazione vi appare così, allora avete completato la modalità Arcade.

Questo è il modo più divertente per imparare il gioco. Può anche essere considerato un gioco a parte. L'opzione "Goodies" nel menu principale, vi dà la possibilità di sapere quali gare avete vinto. Usatela per evitare di affrontare una gara inutile.

Per avere tutte le opzioni di questo menu, dovrete giocare a difficoltà "Hard". Quando vincerete su una pista con tutte e tre le categorie di macchine (A, B e C - la C è un po' tosta se non siete veterani di *Gran Turismo*), sbloccherete un circuito nascosto (ce ne sono quattro). Se riuscite a terminare anche i nuovi circuiti, accederete a dei nuovi modelli di macchine. Chrysler, Chevrolet, TVR o Aston Martin, dipenderà dalla pista che percorrete.

Quando avrete percorso ciascun circuito con ciascun tipo di macchina, si attiva Arcade Hi-Fi. Una modalità a tempo che abilita i percorsi Clubman Stage R5, Spacial Stage R5 e Special Stage R11 in alta risoluzione... davvero mitico! Viene abilitata anche un'opzione che vi permette di rivedere liberamente il filmato conclusivo. Veramente stra-mitico!!!

(ideale per un test ad alta velocità o per gare basate sulla velocità). Più alto è il rapporto migliore è l'accelerazione, ma la velocità di punta è più bassa. Agendo su ciascun rapporto del cambio, avrete il numero di giri del motore sempre a regime. Questo è particolarmente importante per le macchine turbo, dove il numero di giri aumenta moltissimo. Non dar peso a questo parametro riduce le prestazioni della macchina, specialmente quelle di basso-medio regime. Nelle piste con molte curve il problema è assai evidente.

AERODINAMICA

Downforce (Effetto Suolo).



Aumentando il carico aerodinamico (regolando nello stesso modo sia i parametri anteriori che quelli posteriori), si rende la macchina più "pesante" e per questo più stabile ad alta velocità. Tuttavia, l'aumento del peso va a scapito della velocità di punta. Alleggerendo il carico aerodinamico aumenta la velocità di punta, ma la macchina è meno stabile ad alta velocità. Aumentando solo il carico frontale la macchina sottosterza, aumentando solo quello posteriore si hanno invece problemi di sovrasterzo.

Le Migliori Macchine di Gran Turismo

La gamma di macchine di *Gran Turismo* è senza precedenti. Con oltre 150 veicoli tra cui scegliere, quale prediligere? Ovviamente è una questione soggettiva; ognuno di voi avrà le sue preferite. Quella che vi proponiamo è una selezione delle migliori macchine disponibili nel gioco. Sia che si parli di capacità di accelerazione, di tenuta di strada in curva, della velocità di punta o semplicemente del fatto che siano divertenti da guidare, queste macchine sono degne del loro prezzo! Ovviamente quello virtuale di *Gran Turismo*.

Stock Cars

La gare normali (normal racing) sono le sfide più divertenti di questo gioco. In questo caso l'abilità di guida è fondamentale per continuare a vincere. Nelle gare in cui è permesso potenziare il vostro veicolo potete facilmente prendere una macchina superpotente e vincere senza problemi. Invece nella corsa normale siete costretti ad usare lo stesso tipo di macchine usate dal computer. Anche se scegliete le migliori macchine della classe, la competizione rimarrà sempre accesa. Tutte le macchine elencate più avanti sono in grado di vincere una corsa normale, ma la domanda è: lo siete voi?

Nota: Una cosa che potreste avere notato è che nella maggioranza dei casi, quando comprate una macchina e la guardate nel vostro garage, la sua potenza differisce da quella mostrata presso il venditore. Questo riflette il fatto che la macchina non è a piena potenza, come invece appare nelle specifiche di fabbricazione. Nei seguenti casi abbiamo elencato la potenza come appare veramente.

QUATTRO RUOTE MOTRICI

Nissan '89 Skyline Gt-R



Potenza: 313 ps
Peso: 1.430 kg

Con così tante differenti Skyline disponibili nel gioco è difficile scegliere quale sceglere. Non preoccupatevi più: questa è quella giusta. E' la più leggera fra tutte e ha l'invidiabile potenza di 313 ps. Questo le dà un'accelerazione e una maneggevolezza maggiori rispetto ai modelli più moderni. Le quattro ruote motrici la rendono più facile da guidare. Anche se le mancano le caratteristiche di una NSX Type S Zero, la Nissan '89 Skyline Gt-R rimane una macchina competitiva e adatta a tutti i tipi di pista.

Nissan 400r



Potenza: 423 ps
Peso: 1.550 kg

I 423 ps della 400R la rendono una delle più potenti Stock Car presenti in questo gioco. L'incredibile accelerazione, le grandi performance e la linea eccellente fanno di questa vettura una di quelle da tenere d'occhio. E' un po' troppo pesante, ma una volta imparato a usare la forza d'inerzia per le vostre sgommate, capirete perché questa rarità è seconda solo alla stupefacente Viper.

Subaru '96 Impreza WRX-Sti III



Potenza: 278 ps
Peso: 1.220 kg

(Nota: non è la stessa macchina che comprate dal rivenditore Subaru. La vincete in un normal race, ed è un po' leggera rispetto alla versione regolare). Il peso relativamente leggero e la maneggevolezza, rendono questa macchina molto agile su strada e ottima per i circuiti pieni di curve. Il suo unico difetto è la scarsa velocità massima. Questo si traduce in uno svantaggio sulle piste con molti rettilinei. Tuttavia i piloti più abili saranno in grado di recuperare posizioni prendendo le curve più velocemente rispetto agli altri modelli in questa lista.

TRAZIONE POSTERIORE

TVR Griffith 500



Potenza: 343 ps
Peso: 1.060 kg

Guardate il peso di questa qui! Appena sopra i 1000 kg, questa è una delle macchine più leggere nella categoria Stock Car. Unite questa caratteristica alla sua potenza davvero incredibile ed avrete una macchina estremamente veloce... se la saprete guidare. La TVR libera moltissima potenza già in regime basso e, vista la sua leggerezza, è facile che le ruote slittino in prima, in seconda ed in terza marcia. La caratteristica migliore di questo modello rimane la grande maneggevolezza. Se avete il piede pesante uscirete di strada ad ogni curva, se tuttavia la trattate con rispetto e guidate con intelligenza, questa TVR saprà darvi soddisfazioni e grandi brividi.

Chrisler Viper RT/10



Potenza: 456 ps
Peso: 1.446 kg

Tutti rendano omaggio alla regina delle Stock Car (anche la Viper GTS non è male, ma è un po' più pesante, per questo abbiamo scelto la RT/10). La grande potenza che scatena in uscita dalle curve e le sue gomme enormi contribuiscono a rendere l'RT/10 il massimo disponibile nella sua categoria. Niente può battere la Viper in termini di accelerazione pura e velocità di punta. Bisogna solo imparare a guidarla. E' una macchina un po' pesante, ma grazie alla tenuta delle sue gomme può facilmente superare anche la curva più stretta. State attenti a non dare potenza troppo presto o vi troverete fuori strada.

Honda NSX Type S Zero



Potenza: 294 ps
Peso: 1.270 kg

Tutti i modelli NSX sono macchine fantastiche, ma la S Zero ha il miglior rapporto peso-potenza. Grazie al suo motore di medio regime ha una superba maneggevolezza e, visto che non è una macchina turbo, fornisce sempre un'ottima ripresa anche quando scende di giri. La sua impressionante velocità di punta le dà un gran vantaggio nelle piste con curve lunghe e rettilinei frequenti. E' molto adatta per i principianti. Occhio al computer quando guida uno di questi bolidi! Non sarà facile riuscire a batterlo.

vincere tutte le macchine

Premi del Campionato

Ogni gara che vincete avrete in premio una macchina. Tutte le corse GT mettono in palio un modello, eccetto la Gold League Cup. Tutte le corse Event mettono in palio due macchine diverse. Quale sia quella che vi verrà consegnata in caso di vittoria è determinato casualmente.

Sunday Cup
Mazda Demio A-SPEC
Colore: grigio

Clubman Cup
Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition
Colore: bianco con strisce arancioni

GT Cup
Toyota Chaser Ltd. Edition
Colore: nero

GT World Cup
Sblocca la modalità GT HiFi. Potrete correre sui percorsi Clubman Stage R5, Special Sage R5, e Special Stage R11 in alta risoluzione (incredibile !). Sarà disponibile solo l'opzione Time Trial.

FF Race
Honda CRX EF-8 SIR
Colori: giallo, verde o porpora
Toyota Celica SSII
Colori: giallo, verde o porpora

FR Race
Nissan 'Q's 1800
Colori: giallo o blu
Nissan Sil Eighty
Colori: porpora, blu o gialla

4WD Race
Subaru SVX S4
Colori: porpora o bianco
Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV
Colori: giallo, porpora o turchese

Lightweight
Honda CRX Type R
Colori: giallo con banda nera, verde con banda nera o rosa con banda nera
Mazda Eunos
Colori: giallo, oro o blu

Japanese Vs. U.S.
Mitsubishi FTO Limited Edition
Colori: nero o verde

Mazda RX-7 A-SPEC



Potenza: 264 ps
Peso: 1.220 kg
Tra le tante RX-7 tra cui scegliere, la A-SPEC offre il miglior rapporto peso/potenza. Può non avere l'accelerazione e la maneggevolezza della altre macchine di questa classe, ma è divertente da guidare e se la modificate opportunamente può anche vincere. Fate attenzione alla sua grande potenza di spinta che può causarvi delle sgradevoli uscite di strada. Tenete alto il numero di giri e durante le curve vi darà il massimo.

Toyota TRD3000GT



Potenza: 301 ps
Peso: 1.510 kg
Un'altra rarità di *Gran Turismo*, questa insolita Toyota (la divisione corse prende il nome Supra) è pesante ma molto veloce. Sebbene si trovi a suo agio nelle corse ad alta velocità, può dire la sua anche nelle piste sinuose. Basta che quando vi avvicinate a una curva stiate attenti a frenare al momento giusto. Anche questa vettura è turbo, come l'RX-7, quindi tenete sempre il motore a giri alti. Se fate scendere troppo i giri cadrete vittime del suo unico difetto: una ripresa un po' lenta.

Stock Cars (modificate) e Stock-Derived Racing Cars

Le Stock Car modificate (macchine portate al massimo delle loro possibilità, ma senza la carrozzeria da corsa) sono molto divertenti da guidare. In *Gran Turismo* ci sono un mucchio di opportunità, a partire dalla classe di gara su rettilineo, alla Mega Race ad alta velocità. Le gare più dure sono la Tuned e la 30-lap R11, in cui vi dovrete confrontare con degli agguerritissimi avversari guidati dal computer. Le Stock Car modificate sono più emozionanti da guidare rispetto alle Stock-Derived Racing Car poiché sono più pesanti e hanno gomme più strette rispetto a quelle da competizione. Di solito dovete frenare prima e prendere le curve più lentamente rispetto a una macchina da corsa.

TRAZIONE ANTERIORE



Mazda Demio A-SPEC
Potenza: 218 ps
Peso: 639 kg
Questo incredibile cart è un vero sballo da guidare. Sebbene sviluppi solo 218 ps a piena potenza, è incredibilmente leggero e quindi molto competitivo. Il suo baricentro alto e la sua capacità di curvare stretto lo rendono un po' instabile nelle curve. Infatti la Demio ha la tendenza a ribaltarsi di lato. Tuttavia quando riuscirete a padroneggiare questo veicolo, potrete facilmente percorrere dei tratti di pista su due ruote, il che lo rende adatto a spettacolari replay.

Honda CRX SiR
Potenza: 267 ps
Peso: 756 kg



Ancora un'altra macchina non molto potente. Il suo peso leggero le permette di raggiungere un'alta velocità. Lo sterzo è molto sensibile e le sue prestazioni a basso e medio regime la rendono favolosa per i percorsi pieni di curve come Autumnring Mini e Deep Forest. Può essere vecchia, ma è una delle migliori macchine a trazione anteriore presenti nel gioco.

Honda Prelude SiR
Potenza: 390 ps
Peso: 982 kg



La più potente macchina a trazione anteriore nel gioco non è necessariamente la più veloce. E' molto pesante e sfortunatamente questo influisce sulle prestazioni massime. Tuttavia la potenza c'è, e virtualmente può polverizzare tutte le altre macchine della categoria.

Mitsubishi FTO GP Version R
Potenza: 376 ps
Peso: 897 kg



La FTO è l'ultima macchina a ruote motrici anteriori. Questo è il veicolo da scegliere se volete stracciare tutti i vostri precedenti record nella categoria a trazione anteriore. La sua maneggevolezza ha dell'incredibile. E' facile da guidare anche se portata ai limiti. Grazie ad una prevedibile tendenza a sottosterzare, al suo peso leggero e alla grande manovrabilità riuscirete a sfrecciare sicuri su curve dove le macchine più pesanti sbandano ed escono di pista.

QUATTRO RUOTE MOTRICI

Subaru '96 Impreza WRX-STi III
Potenza: 509 ps
Peso: 1.037 kg



Peso leggero e grande potenza sono perfettamente accoppiati in questa vettura. Se questo non fosse abbastanza, la Impreza ha quattro ruote motrici ed è molto reattiva in curva. Già, questa Subaru è una grande macchina, nonché la più leggera della sua classe (con la Nissan Gti-R, che sviluppa però solo 393 ps, quando è regolata perfettamente). Si trova perfettamente a suo agio su percorsi tipo rally come la R11 o sui tracciati tortuosi come Deep Forest e Autumnring.

Subaru '94 Impreza Wagon



Potenza: 584 ps
Peso: 1.088 kg
Davvero notevole questa wagon: la più potente Subaru stock-derived di tutto il gioco. E' eccezionalmente veloce, ben bilanciata e il motore sviluppa molta potenza a regimi medio-alti (non fate scendere mai i giri visto che è un turbo). Se state cercando una delle migliori macchine a quattro ruote motrici stile rally, non andate oltre.

Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV
Potenza: 506 ps
Peso: 1.157 kg



Questa vettura è più pesante della GSR Evolution III, ma usa meglio la sua potenza. Anche il controllo è migliore grazie alle sue gomme larghe e spesse. Questa quattro ruote motrici è divertente da usare nei tracciati tortuosi e ha anche la potenza per competere in altri tipi di corse. Non è all'altezza delle due Subaru, ma provatela comunque.

Nissan '89 Skyline GT-R
Potenza: 939 ps
Peso: 1.215 kg



State pronti per la corsa della vostra vita: questa macchina è assolutamente folle. Ha una potenza incredibilmente alta e proprio questo fatto la rende una macchina estremamente eccitante da guidare. Attenti alla sua

Chrysler Viper GTS-R
Colori: bianco a strisce blu o bianco a strisce verdi
Japanese Vs. British
TVR Cerbera Limited Edition
Colore: grigio
Honda CRX Limited Edition
Colori: rosso o nero, con strisce bianche
British vs. U.S.
Chrysler Concept Car (Modificata per le corse)
Colori: giallo o porpora
Mazda RX-7 A-SPEC Limited Edition
Colori: porpora o verde
Mega GT
Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I
Colori: giallo o porpora
Aston Martin DB7 Coupe
Colori: porpora, bianco o cremisi
Normal Race
Toyota Supra RZ
Colore: porpora
Impreza '96 WRX Sti III
Colori: blu tenue o giallo
Tuned Race
Nissan '91 Skyline GT-R
Colori: rosso, giallo o blu
AE86 Sprinter Trueno GT
Colori: rosso, blu o verde
Valley 300
Castrol Supra GT
Colori: nero, rosso e blu o nero, rosso e verde
Stage 11 Racing
Nissan Silvia Limited Edition
Colori: rosso o verde acceso
Stage 11 Tuned
Nissan GT-R Nismo
Colore: bianco sporco

Medal Cars

Tutti oro nelle prova per la patente B
Chrysler Concept Car (stock)
Colore: rosso
Tutti oro nelle prova per la patente A
Toyota TRD 3000GT
Colore: argento
Tutti oro nelle prova per la patente A Internazionale
Nissan Nismo 400R
Colori: argento o giallo

accelerazione: vedrete la prossima curva avvicinarsi molto più rapidamente di quanto vi aspettiate.
E' un po' pesante, quindi vista la sua velocità avrete delle difficoltà a frenare e rischierete di uscire di pista ad ogni curva. Se riuscite a domare questa bestia, aspettatevi di fissare record stupefacenti su certi tracciati.

Nissan Skyline GT-R VSPEC



Potenza: 969 ps
Peso: 1.309 kg
Questa Skyline è la migliore della categoria visto che è la macchina più potente del gioco. Se vi piace uscire dalle curve sgommando con tutte e quattro le ruote che fumano, non lasciatevi sfuggire questa macchina. Il rovescio della medaglia è il peso: se non volete finire fuori strada a ogni curva dovrete pigiare sui freni con un certo anticipo. Comunque, quando ci avrete preso la mano riuscirete ad affrontare le curve a bassa velocità per poi liberare la sua potenza e sfrecciare fuori con tutte e quattro le ruote che stridono. La Skyline è davvero una delle grandi di *Gran Turismo*.

Mitsubishi '95 GTO MR



Potenza: 958 ps
Peso: 1.428 kg
Questa macchina è troppo pesante per la maggior parte dei percorsi tortuosi, ma per la corsa Mega Speed è tutto un altro paio di maniche (soprattutto nella pista test ovale, dove è davvero di casa). Ricordatevi solo di frenare molto presto. Se lo farete troppo vicini alla curva, vi troverete sbalzati fuori della pista.

TRAZIONE POSTERIORE



Toyota Supra RZ

Potenza: 923 ps
Peso: 1.283 kg
Se vi piace fare delle spettacolari sgommate, questa auto a trazione posteriore fa proprio al caso vostro. Ha un motore pesante e per questo dovrete frenare molto prima delle curve. Date il massimo di gas all'uscita quando la macchina è bilanciata e pronta a immettersi in un rettilineo, altrimenti vi troverete addosso agli altri veicoli in un batter d'occhio. A parte questo, divertitevi con l'accelerazione fenomenale di questa vettura. Grazie alla sua potenza, la Supra RZ è portata a fare spettacolari salti come per esempio nei rettilinei di Deep Forest.

Chrysler Viper GTS



Potenza: 596 ps
Peso: 1.146 kg
Come dovrebbe essere su ogni macchina a trazione posteriore, la Chrysler Viper GTS ha delle gomme straordinariamente larghe. Questo vi permetterà di avere un'ottima aderenza e di scivolare nelle curve come un alito di vento. Non è veloce come la Supra, ma è più semplice da controllare e ha una grande accelerazione a medi regimi.

TVR Griffith Blackpool B340



Potenza: 444 ps
Peso: 826 kg
Se state migliorando e cercate una macchina da competizione che vi possa divertire, dovete assolutamente provare questa vettura. Attenzione, non compratela subito. E' molto potente e leggera, il che la rende propensa a ruotare su se stessa se date gas troppo presto. Se imparate a frenare in tempo, a tenere la macchina bilanciata nelle curve e date gas al momento giusto, potrete infrangere diversi record.

Honda NSX Type S Zero



Potenza: 550 ps
Peso: 990 kg
Nella sua forma stock è una macchina facile e divertente da guidare. Non richiede molta abilità o esperienza di guida. E' veloce e ha una potenza massima molto alta. Da buone prestazioni su quasi tutte le piste del gioco. Una macchina molto versatile e ottima da scegliere all'inizio della vostra carriera di pilota.

Mazda RX-7 A-SPEC



Potenza: 543 ps
Peso: 1.037 kg
La RX-7 è divertente da guidare, grazie al peso ragionevole e a uno sterzo molto reattivo. Ricordatevi solo di tenere alto il numero di giri, perché sprigiona maggior potenza a regimi alti. Come al solito, trattandosi di una macchina a trazione posteriore state attenti a dare potenza troppo presto, oppure vi troverete a fare belle nuvolette di fumo slittando sulla pista.

Soarer 2.5 GT-T VVT-I



Potenza: 813 ps
Peso: 1.326 kg
Questa macchina è proprio divertente da guidare. E' pesante, ha gomme relativamente sottili e ha tanta potenza. Il che vuol dire una cosa: un sacco di slittate, sgommate, scivolate di lato. La Soarer non è la macchina da scegliere se volete battere dei record. Se volete fare colpo o volete dare una piccola esibizione di guida, questa macchina è bella, bella, bella.

Macchine da Corsa Stock-Derived

Più leggere, più agili e più aderenti alla strada rispetto alle loro colleghe della classe stock. Le macchine da corsa stock-derived sono estremamente divertenti da guidare. Una cosa da ricordare quando dovete scegliere se trasformare una normale macchina in un veicolo da corsa è che questa operazione è relativamente a buon mercato ed in più potete mantenere la vostra macchina non modificata. Comprate lo stesso modello e prima di iniziare a gareggiare, selezionate "change parts" dal menu. Potrete selezionare tutte le opzioni che avete già comprato per l'altra macchina, gratis (ed è anche permanente, se continuate a salvare il gioco!). Le uniche cose che dovrete comprare sono la pasta per lucidare e i tre livelli di aerodinamica (e su certi modelli per un'inspiegabile ragione, il controllore dei freni). Poi tutto quello che dovete fare è comprare una carrozzeria da corsa e avrete due macchine di due classi diverse ad un prezzo stracciato.

top list

La Macchina più Potente
Una Nissan GT-R VSPEC modificata per la gara con potenza di picco pari a 969 ps. Questa macchina è anche il veicolo 4WD più potente.
Macchina più Potente Trazione Anteriore
Una Honda Prelude SIR modificata arriva a 390 ps.
Macchina più Potente a Trazione Posteriore
Una Toyota Supra RZ modificata sviluppa 939 ps.
Macchina Lightweight più Potente
Una Mitsubishi FTO GP-R. La versione modificata arriva a 376 ps.
La Macchina a Trazione Anteriore più Leggera
Una Mazda demio A-Spec modificata pesa 549 kg.
La Macchina a Trazione Posteriore più Leggera
Una Toyota Trueno Apex modificata pesa 619 kg.
La Macchina a Quattro Ruote Motrici più Leggera
Una Nissan GTi-R ed una Subaru '96 WRX Sti III modificate (vinte nella Normal Race) pesano entrambe 878 kg.
La Macchina a Trazione Anteriore più Pesante
Una Honda Accord Wagon SIR arriva a pesare 1.430 kg.
La Macchina a Trazione Posteriore più Pesante
Una Aston Martin DB7 Volante pesa 1.875 kg.
La Macchina a Quattro Ruote Motrici più Pesante
Una Mitsubishi GTO Twin Turbo arriva a 1.710 kg.
La Macchina più Veloce
Una Mitsubishi GTO MR modificata arriva fino a 400 km/h
La Stock Car più Potente
La Viper RT/10
Migliore Rapporto Peso/Potenza
La TVR Cerbera Limited Edition (599 ps, 603 kg)
La Migliore di Tutte
La FTO Limited Edition combina potenza, peso abbastanza leggero, 4WD ed un'impressionante velocità di punta.

la migliore macchina nel gioco

TVR Cerbera LM



Potenza: 599 ps
Peso: 603 kg
Con il migliore rapporto peso/potenza tra tutte le macchine del gioco, questa è davvero la macchina più veloce che *Gran Turismo* ha da offrire. Tuttavia dovete considerare due cose. Primo, dovete essere un pilota eccellente per tirare fuori il meglio da questa macchina, i principianti è meglio che lascino perdere. Secondo, le sue regolazioni standard non sono l'ideale; ci vuole un grosso lavoro di aggiustamento per regolare bene tutti i parametri, altrimenti sbanda sulle superfici non uniformi e non può scaricare correttamente la sua potenza. E' assolutamente necessario abbassare il damper e lo spring ratio per diminuire questo fenomeno e permettere alla macchina di esprimere il suo pieno potenziale. Una volta fatto questo, se avete l'abilità di guidarla, la Cerbera offre un'esperienza di guida assolutamente stupefacente. E' incredibilmente veloce, la sua accelerazione supera la fantasia ed il suo comportamento in curva è assolutamente incredibile. Se siete bravi abbastanza potete fare le curve su due ruote!

MACCHINE A RUOTE MOTRICI ANTERIORI

Mazda Demio A-SPEC



Potenza: 218 ps
Peso: 549 kg
La versione da corsa di questa macchina è anche più pazza e con la pratica potrete viaggiare sui rettilinei su due ruote!

Honda CRX SiR



Potenza: 267 ps
Peso: 649 kg
Più veloce, più aerodinamica e più prevedibile della sua controparte non modificata, questo razzo tascabile è pronto al decollo.

Honda Prelude SIR



Potenza: 390 ps
Peso: 844 kg
La Prelude è più facile da controllare della sua versione Stock modificata. Attenti alla sua tendenza a entrare in testacoda ad ogni curva.

Mitsubishi FTO GP Version R



Potenza: 378 ps
Peso: 770 kg
Ecco la migliore macchina a trazione anteriore del gioco. Estremamente sensibile e veloce è il modello più facile da guidare ad alta velocità presente nel gioco.

MACCHINE A QUATTRO RUOTE MOTRICI

Subaru '96 Impreza WRX-STi III



Potenza: 509 ps
Peso: 878 kg
Una macchina da rally favolosa. Una saetta dotata di un ottimo controllo.

Subaru '94 Impreza Wagon



Potenza: 584 ps
Peso: 921 kg
Veloce, ma un po' meno maneggevole della STi III, dà soddisfazione ai piloti più esperti.

Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV



Potenza: 506 ps
Peso: 972 kg
La Evolution IV ha caratteristiche simili alle versioni stock modificate, ma è ovviamente più veloce e più controllabile.

Nissan '89 Skyline GT-R



Potenza: 939 ps
Peso: 1.029 kg
Se pensavate che la versione stock modificata fosse folle, questa dovrebbe essere rinchiusa e messa sotto sedativi. Attenzione nelle piste strette e recintate, se non volete fare carambola sui muri del circuito.

Mitsubishi '95 GTO MR



Potenza: 958 ps
Peso: 1.209 kg
Ecco la macchina con la quale battere i record di velocità, in particolare se avete aggiustato bene le regolazioni.

MACCHINE A RUOTE MOTRICI POSTERIORI

Toyota Supra RZ



Potenza: 923 ps
Peso: 1.087 kg
Le gomme larghe della carrozzeria convertita per le corse la rendono un po' più controllabile e in grado di scaricare meglio la potenza a terra. Così è più veloce anche in rettilineo.

Nismo GT-R LM



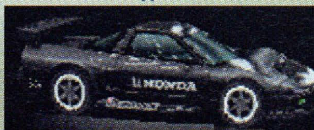
Potenza: 886 ps
Peso: 1.137 kg
Questa macchina, vinta partecipando alla 30-lap R11, è piuttosto deludente nelle versioni stock e stock modificata. Piantategli sopra una carrozzeria da corsa e le cose cambiano.
Diventa più leggera e più potente della Special Edition Nismo GT-R LM che costa 50 milioni di crediti! Raccomandata caldamente.

TVR Griffith 500



Potenza: 444 ps
Peso: 710 kg
Proprio come nelle altre categorie, questa TVR e una delle migliori di *Gran Turismo*. E' un sogno se siete dei buoni guidatori, un incubo incontrollabile se non lo siete.

Honda NSX Type S Zero



Potenza: 550 ps
Peso: 850 kg
Più facile da guidare della versione Stock modificata, questa è la macchina che consigliamo ai principianti. Ovvero a coloro che cominciano provenendo dal livello delle corse stock.

Macchine da Competizione Speciali e Limited Edition

Qui la velocità inizia ad essere stellare. Tutte le seguenti vetture sono "pure" da corsa. Tutte hanno ampia libertà di regolazione e molte di loro sono estremamente competitive. Le macchine Special Model da 50.000.000 di crediti sono ovviamente veloci, ma i migliori modelli sono quelli che si possono vincere gareggiando. Qui c'è un elenco completo delle macchine da corsa disponibili nel gioco. Mettetevi la cintura di sicurezza e tenetevi pronti per la corsa della vostra vita!

MACCHINE A QUATTRO RUOTE MOTRICI

Subaru Rally Edition



Potenza: 593 ps
Peso: 980 kg
E' semplicemente la migliore per le piste strette come l'Autumnring (mini e regolare) e gli Special Stages. Questa macchina da rally è straordinariamente veloce grazie ai suoi rapporti del cambio ravvicinati. E' anche incredibilmente sensibile: si può letteralmente lanciare nelle curve. Bisogna solo alzare il drive ratio finale nelle piste ad alta velocità, altrimenti scoprirete che la macchina arriva troppo presto al limite superiore dei giri.

Mitsubishi FTO LM Edition



Potenza: 557 ps
Peso: 930 kg
Una delle migliori in *Gran Turismo*. Questa è la macchina più versatile del gioco visto che si adatta facilmente ad ogni tipo di pista. E' leggera e incredibilmente facile da guidare, dispone di grande accelerazione, maneggevolezza in curva e sterzata veloce. E' una macchina che potete guidare tranquillamente senza avere paura di schiantarvi. Non è veloce come altre macchine, ma la sua facilità di uso la rende ideale per le gare di lunga durata.

Mitsubishi GTO LM



Potenza: 622 ps
Peso: 1.280 kg
E' una macchina straordinariamente facile da guidare, grazie al suo grip e alla sua accelerazione. State attenti a frenare ed accelerare senza far slittare le gomme. Se siete appassionati di scodate, sarete molto penalizzati a causa della sua tenuta non ottimale. Non è la macchina adatta ai percorsi tortuosi, ma dà il suo meglio nelle piste aperte per alte velocità.

A TRAZIONE POSTERIORE

Honda CRX LM



Potenza: 580 ps
Peso: 890 kg
Una macchina molto leggera e molto potente che ha il pregio di essere estremamente stabile grazie al suo motore di regime medio. La sua accelerazione brucia l'asfalto e può affrontare le curve a grande velocità. Attenzione al sovrasterzo quando affrontate ad alta velocità le curve medie.

Mazda RX-7 A-SPEC LM

Potenza: 587 ps
Peso: 1.050 kg
Una buona macchina adatta ad ogni tipo di percorso, dotata anche di un ottimo comportamento in curva. Occhio al sovrasterzo nelle curve medie, tenete alto il numero di giri e andrà tutto bene.

Mazda RX-7 LM



Potenza: 606 ps
Peso: 960 kg
Con più potenza, meno peso e gomme più larghe della A-SPEC LM, questa è la migliore delle RX-7. Può affrontare le curve a velocità pazzesca ed è dotata di un'accelerazione impressionante. La RX-7 LM è una delle migliori Special Edition da 50 milioni che potete trovare nel gioco.

Nissan Silvia LM



Potenza: 552 ps
Peso: 960 kg
Un'altra eccellente macchina a trazione posteriore. Offre grande maneggevolezza e buona velocità in tutti i tipi di piste. Non è veloce come alcune delle altre macchine da corsa, ma è comunque un gioiellino velocissimo e divertente da guidare.

Toyota Chaser LM

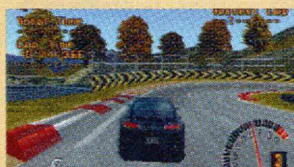
Potenza: 675 ps
Peso: 1.260 kg
E' la più pesante Limited Edition di tutto il gioco. E' facile da guidare ma ha la tendenza a sottosterzare. Una buona vettura per chi inizia a gareggiare in questa categoria. Sconsigliata ai guidatori più esigenti e a chi desidera infrangere qualche record.

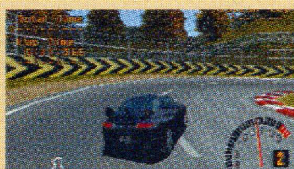
Chrysler Concept Car

Potenza: 576 ps
Peso: 603 kg
Incredibilmente leggera ed estremamente potente, questa macchina va regolata accuratamente perché riesca a scaricare su strada tutta la sua potenza (sbanda di brutto sulle piste sconnesse e non accelera bene finché non abbassate i suoi ammortizzatori e lo spring ratio). Dopo che le regolazione sono state ottimizzate, scoprirete che questo motore stupefacente è in grado di fornire ottime prestazione su ogni tipo di percorso.

CONSIGLI PER LE CURVE

Trazione Anteriore


Avvicinatevi alla curva ad una certa velocità.


Entrate in curva e frenate per evitare il sottosterzo. Non dimenticate di tenere le ruote girate in direzione della curva per tutto il tempo.


Continuate a girare. Quando la macchina avrà finito di sottosterzare e comincerà a chiudere la curva...


...cercate di tenere dritte le ruote appena vedete la fine della curva, questo vi permetterà di raggiungere la massima accelerazione.



Tenete alta la potenza ed uscite dalla curva accelerando quanto più potete. Se necessario usate l'intera larghezza della strada per poter prendere la maggior velocità possibile.

Trazione Posteriore

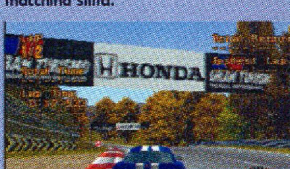

Avvicinatevi alla curva ad una certa velocità.


Frenate in linea retta. Non lo fate mentre la macchina sta girando.


Una volta terminata la frenata, incominciate a girare. Non date potenza ora o la vettura potrebbe andare in testacoda.



Quando il posteriore della macchina comincia a slittare (o semplicemente vedete la fine della curva), date gas e girate il volante nella direzione in cui la macchina slitta.



Usate la larghezza della strada per assicurarvi massima accelerazione in uscita.

Quattro Ruote Motrici


Avvicinatevi alla curva ad una certa velocità.


Frenate in linea retta, girate e date un tocco ai freni. Attenti a non sottosterzare in questo punto; in questo caso girate ancora e date un altro tocco ai freni.


Date gas quando la macchina rimbalza sulle sospensioni e comincia a slittare.



Tenete alta la potenza e la macchina seguirà la curva in maniera naturale.



Usate l'intera larghezza della strada per uscire dalla curva a velocità massima.

Chrysler Viper GTS-R



Potenza: 700 ps
Peso: 836 kg
La seconda migliore macchina del gioco. Questa è una vettura davvero superba; offre gran maneggevolezza, un incredibile grip, accelerazione folle e stupefacente velocità di punta. State attenti a non accelerare troppo presto quando uscite dalle curve o andrete in sottosterzo; questo a causa del suo peso leggero e della sua grande potenza (vi basterà dare gas dopo aver completamente superato la curva). Una volta imparata la tecnica troverete favolosa questa vettura. La cosa migliore è che non dovrete impazzire nella regolazione per vincere gare e battere record.

Toyota Castrol Supra GT



Potenza: 666 ps
Peso: 1.150 kg
Questa stupefacente macchina da corsa è veloce, maneggevole e controllabile. Riesce ad esprimere grande potenza ed accelerazione su ogni tipo di percorso. Finché non vi farete prendere la mano e tenterete giochetti come le scodate, la Castrol Supra rimarrà una delle macchine più equilibrate di *Gran Turismo*.

Honda NSX-R GT1 Turbo

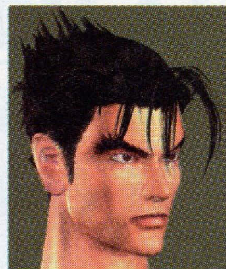


Potenza: 634 ps
Peso: 1.050 kg
Come la Castrol Supra, la GT1 Turbo è ben equilibrata e adatta a sopportare gli scossoni. Brillante ed adatta ad ogni tipo di percorso, il suo unico difetto è che la manovrabilità lascia un po' a desiderare e può perdere l'assetto in pista alle alte velocità.



Tekken 3

Mosse, Combo, e Strategie


Le conversioni della Namco non hanno mai deluso i fan e *Tekken 3* non fa eccezione. Ha tutti i personaggi, le mosse speciali e le combo della versione da sala giochi, ed anche qualche sorpresa in più! La sua versione PlayStation è così ricca che anche i giocatori più accaniti impiegheranno mesi per scoprirne tutti i segreti. Ecco perché PSM ha messo assieme la guida definitiva al gioco. Qui troverete tutte le mosse che desiderate ed anche numerosi suggerimenti su come diventare dei veri campioni di *Tekken 3*. Il prossimo mese aggiungeremo le guide alle mosse degli altri personaggi, più i suggerimenti per trovare tutti i personaggi segreti. Non mancheranno le sorprese!

controlli generali e comandi

Simboli Usati in Questa Guida

□	Pugno Sinistro
X	Calcio Sinistro
△	Pugno Destro
○	Calcio Destro
→	Premi Avanti
←	Premi Indietro
↑	Premi Verso l'Alto
↓	Premi Verso il Basso
→	Tieni Premuto Avanti
←	Tieni Premuto Indietro
↑	Tieni Premuto in Alto
↓	Tieni Premuto in Basso
↗	Tieni Premuto Avanti/Alto
↖	Tieni Premuto Indietro/Alto
↘	Tieni Premuto Avanti/Basso
↙	Tieni Premuto Indietro/Basso
n	Riportare il D-Pad alla posizione centrale, neutra
~	Tieni premuto il seguente bottone per un secondo
^	Questa mossa può essere collegata con l'ultima mossa principale elencata
←, FCB	Tenere premuto indietro, poi muovere il D-Pad in moto antiorario
→, FCF	Tenere premuto indietro, poi muovere il D-Pad in moto orario

Mosse Generali e Attacchi

→, →	Avvicinarsi Rapidamente
←, ←	Allontanarsi Rapidamente
↓, ↘, ↖	Giravolta
↘ + □	Uppercut
↘ + △	Uppercut con finta
↘ + X	Calcio Laterale
↘ + ○	Calcio Frontale
↑	Salto (basso)
↑	Salto (alto)
↑ + △	Colpo a Terra Debole
↑ + △	Colpo a Terra Forte
→, →, →	Corsa
←	Interrompere la Corsa
□ + △	Colpo Incrociato
^X	Calcio Laterale Volante
^○	Spazzata in Scivolata
□ + △ + X + ○	Carica

Contromosse e Parate

→ + □ + X	Contromossa con Braccio Sinistro
→ + △ + ○	Controm. con Braccio Destro
△ + ○	Schivare le Prese
↓ + □ + △	Contromossa per le Prese
↓ + □	Schivata e Pugno Sinistro
↓ + △	Schivata e Pugno Destro

Mosse a Terra

~□	Recupero Veloce
~△	Recupero Veloce
~X	Recupero Veloce
~○	Recupero Veloce
↓ + □	Capriola
□	Capriola Laterale
↓ + ○	Calcio alla Caviglia
←	Capriola Indietro
^← + X + ○	Alzarsi
^→ + □ + △	Tuffo in Avanti
→	Capriola in Avanti
^→ + □ + △	Tuffo in Avanti

Mentre vi Alzate

X	Alzarsi con Spazzata
○	Alzarsi con Calcio Laterale

Heihachi Mishima

Bomba di Mishima	△ + ○
Testata	→, → + □ + △
Super Testata	→, → + □ + ○
Colpo Atomico (passo laterale a sinistra)	□ + X
Lama della Ghigliottina (passo laterale a destra)	□ + X
Ginocchio Fulminante (con l'avversario di schiena)	□ + X
Contromossa Fulminante (sulla parata dell'avversario)	○
Mossa di Sfida	△ + X + ○
Pugni di Chi	□ + △
Pugni di Chi Ritardati	→ + △, ~□ + △
Combo di Pugni Risplendenti	□, □, △
Ammazza Demoni	□, △, △
Attacco Combo di Chi	□, △, □ + △
Attacco Combo Ritardato di Chi	□, △, △~□ + △
Pistoni Gemelli	↘ + □, △
Colpo al Ventre	← + △
Rottura del Collo Fulminante	□ + X
Diretto, Colpo al Ventre & Colpo del Dragone	→ + □, ← + △, n~□
Diretto, Colpo al Ventre & Calcio Stordente	→ + □, ← + △, n~○
Uppercut Impetuoso	→, → + △
Calcio Scivolato a Sinistra	→, → + X
Calcio Scivolato a Destra	→ + ○
Pugno del Vento	→, n, ↓, ↘ + △
Calcio del Dragone	→, n, ↓, ↘, n, X
Salto & Calcio Stordente Basso	→, n, ↓, ↘ + X
Calcio Tsunami	→, n, ↓, ↘, n, ○, ○
Calcio Tsunami	→, n, ↓, ↘ + ○, n, ○, ○
Spazzata Infernale & Colpo del Dragone	→, n, ↓, ↘ + ○, n, □
Spazzata Infernale & Uppercut Impetuoso	→, n, ↓, ↘ + ○, n, △
Spazzata Infernale & Calcio Tsunami	→, n, ↓, ↘ + ○, ○, n, ○, ○
Spazzata Infernale & Colpo del Dragone	→, n, ↓, ↘ + ○, ○, n, □
Spazzata Infernale & Uppercut Impetuoso	→, n, ↓, ↘ + ○, ○, n, △
Spazzata Infernale & Calcio Tsunami	→, n, ↓, ↘ + ○, ○, ○, n, ○, ○
Spazzata Infernale & Colpo del Dragone	→, n, ↓, ↘ + ○, ○, ○, □
Spazzata Infernale & Uppercut Impetuoso	→, n, ↓, ↘ + ○, ○, ○, n, △
Calcio Tsunami (mentre ci si alza)	○, ○
Sol Levante	↗ + ○, ○
Forbici del Demonio	○~X
Calcio Fulminante (se l'avversario è a terra)	↓ + ○
Pugno Mortale	↓, ↘, → + △
Spaccamattoni & Pugno Mortale	↓ + □, △
Asse Infernale	↗ + X, ○
Pugno di Chi Balzante	↑ + △ + ○
Passo nell'Ombra	←, ←, n, X + ○
Furia di Thor	↓ + □ + ○

Combo

Combo con 10 colpi	↘ + X, △, △, ○, ○, □, ○, □, △, □
Combo con 10 colpi	↘ + X, △, △, ○, ○, □, ○, □, △, ○
Combo con 10 colpi	↘ + X, △, △, ○, ○, □, △, □, △, □
Combo con 10 colpi	→, →, n, △, □, △, △, X, ○, ○, □, △, □

Mosse Imparabili

Spacca Mattoni del Demonio	↓ + □ + ○



Hwoarang

Calcio al Collo Rovesciato. .... △ + ○
Corsa Indietro.......... → + □ + X
Spacca Mascelle. .... →, → + △
Colpo alla Testa.......... ↓, ↙, ← + X
Sgambetto .... ↓, ↙ + □ + X
Combo a Cinque Colpi
(passo laterale a sinistra). .... □ + X
Calcio in Faccia (passo laterale a destra). .... □ + X
Salto Rovesciato Mortale
(alle spalle di un avversario).......... □ + X
Parata Combo Bassa
(contro gli attacchi da sinistra) .... ↓ + □ + X
Parata Combo Bassa
(contro gli attacchi da destra).......... ↓ + △ + ○
Calcio del Mulino a Vento.......... □ + X
Cambio di Guardia .... □ + △
Cambio del Piede Avanzato. .... X + ○
Colpo in Posizione Rannicchiata.......... →, n, ↓, ↘
Uppercut Verso l'Alto .... →, n, ↓, ↘, △
Posizione a Sinistra del Fenicottero. .... →, n, ↓, ↘, X
Calcio Laterale Penetrante .... →, n, ↓, ↘, X, ~X
Calcio Scarica del Cielo.......... →, n, ↓, ↘, ○
Calcio negli Stinchi .... ↓ + X
Cacciatore di Uccelli.......... ↓ + ○, ○
Colpo al Corpo. .... ↘ + □ + △
Doppio Calcio Laterale. .... ↘ + X, ○
Calcio di Punta.......... ↘ + ○
Calcio con Sgambetto.......... ↙ + ○
Calcio a Rompere le Ossa .... ↙ + ○, ○
Calcio Laterale Saltellante &
Posizione del Fenicottero.......... ↑ + X
Falco Cacciatore .... ↗ + X, ○, X
Luna Crescente (mentre ci si alza) X
Calcio di Punta (mentre ci si alza).......... ○
Calcio a Rompere le Ossa con Piede Destro in Avanti
(mentre ci si alza).......... ○, ~○
Esplosione del Tallone .... ↙ + X + ○
Fermarsi ed Entrare nella Pos. del Fenicottero.....^ ←

Gamba Sinistra Avanti

Pugni Uno-Due.......... □, △
Colpo & Calcio
Saltellante Rotante .... △, ○
Pugno & Piede
Destro Avanti.......... → + △
Pugno Rotante .... ← + △
Pugno con il
Dorso della Mano....... → + △, ~→
Posizione del
Fenicottero Sinistra.......... → + X
Calcio Laterale.......... → + X, ~X
Calcio Verso l'Alto &
Piede Destro Avanti.......... →, → + X
Calcio in Faccia & Posizione Destra
del Fenicottero .... → + ○
Combo di Calci in Faccia &
Piede Destro Avanti.......... → + ○, ○
Calcio Alto &
Piede Destro Avanti .... ← + ○
Scarica di Calci.......... X, X, X, X
Combo in Assalto & Posizione Destra
del Fenicottero.......... X, X, ↓ + X, ○
Combo Folle
in Assalto .... X, X, ↓ + X, ○, ○
Attacco della Farfalla & Posizione Destra
del Fenicottero .... X, X, X, ○
Combo della Farfalla .... X, X, X, ○, ○
Combo con i Piedi a Coltello & Posizione
Destra del Fenicottero .... X, X, ○
Variazione di Combo con Piede
Destro Avanti .... X, X, ○, ○
Combo con Calcio del Vento .... X, X, ○, ○, → + ○



Piede Caldo.......... ○, ○, ○, ○
Quattrozampe .... ○, ○, ○, X
Triplo Calcio Destro & Posizione
Destra del Fenicottero.......... ○, ○, ○
Triplo Calcio Destro .... ○, ○, ○, ~←
Calci ad Uncino con Piede Destro Avanti .... ○, ○, ~→
Combo con Doppio Calcio Alto .... ○, X
Combo Verso il Cielo .... ↑ + X, X, X, X
Calcio Destro Verso il Cielo.......... ↑ + ○
Combo con Pugni Doppi e Calci Doppi.......... □, □, X, X
Combo A con Pugni Doppi e Calcio.......... □, △, X
Combo B con Pugni Doppi e Calcio .... □, △, ○
Aquila Volante .... X, ~○
Contromossa Rotante (mentre ci si alza).......... ○

Gamba Destra Avanti

Triplo Colpo.......... △, □, □
Posizione Destra del Fenicottero .... → + ○
Calcio Alto e Piede Sinistro Avanti.......... ← + X
Rotazione Laterale.......... ← + ○
Alzare la Gamba.......... → + ○, ~○
Rotazione in Alto & Piede Destro Avanti.......... ○, ~X
Calcio a Ripetizione .... ○, X
Calcio ad Uncino & Posizione Sinistra del Fenicottero + X
Calcio ad Uncino, Calcio alla Schiena &
Piede Sinistro Avanti.......... → + X, X
Calcio ad Uncino, Triplo Calcio & Posizione
Destra del Fenicottero .... → + X, n, X, X, ○
Calcio ad Uncino, Calcio agli Stinchi &
Piede Sinistro Avanti.......... → + X, ↓ + X
Danzatore.......... → + X, ○
Calcio Roteante.......... →, → + ○, X
Combo a Indebolire .... X, X
Doppio Calcio ad Uncino .... ○, ○

Posizione Sinistra del Fenicottero

Diretto Sinistro.......... □
Calcio Rotante & Posizione Destra del Fenicottero .... ○
Calcio alla Schiena & Piede Destro Avanti .... → + X
Passo Laterale Ruotando a Sinistra.......... ← + X
Calcio negli Stinchi .... ↓ + X
Spazzata con Gamba Destra .... ↓ + ○
Pugno Rotante & Diretto Destro.......... △, △
Scarica di Calci.......... X, X, X
Calcio Sinistro, Calcio Rotante & Posizione
Destra del Fenicottero .... X, X, ○
Cambia Combo con Piede
Destro Avanti.......... X, X, ○, ○
Scarica di Energia &
Piede Sinistro Avanti.......... □ + ○
Annullamento con Gamba Sinistra Avanti..^ ←, ←
Combo con 10 colpi. △, △, X, ○, X, ○, ○, ○, ○, X

Posizione Destra del Fenicottero

Pugno Sinistro Rotante & Piede Sn. Avanti .... □
Diretto & Piede Destro Avanti .... △
Calcio Rotante & Posizione Sn. del Fenicottero X
Calcio Laterale & Piede Destro Avanti .... ○
Calcio alla Schiena & Piede Destro Avanti ... → + ○
Spazzata con Gamba Sn. & Piede Sn. Avanti ↓ + X
Calcio Basso .... ↓ + ○

Combo

Combo con 10 colpi.. □, △, X, ○, X, ○, ○, ○, ○, X
Combo con 10 colpi.... △, △, X, ○, X, ○, ○, ○, ○, X
Combo con 10 colpi (nella posizione sinistra del
Fenicottero) .... △, △, X, ○, X, ○, ○, ○, ○, X
Combo con 10 colpi
(nella posizione destra
del Fenicottero) .... □, △, X, ○, X, ○, ○, ○, ○, X

Mosse Imparabili

Esplosione del Tallone .... ↙ + X + ○
Scarica di Energia .... → + X, □ + ○

Jin Kazama

Colpo al Fianco .... △ + ○
Pugno che Atterra.......... ↘ + △ + X
Testata. .... →, → + □ + △
Rompiossa .... ↓, ↙, ← + □ + X
Rottura del braccio & Colpo (passo laterale a des.) .... □ + ○
Colpo Laterale (passo laterale a sn.).......... □ + X
Colpo Rotante Rompi Braccio
(alle spalle dell'avversario) .... □ + X
Contromossa (contro gli attacchi da sn.) .... ← + □ + X
Contromossa (contro gli attacchi da ds.) .... ← + △ + ○
Calci a Ciclone.......... □ + X
Blocco Offensivo. .... ← + □ + △
Colpo di Chi Balzante .... ↑ + △ + ○
Colpo di Chi con Balzo in Avanti.......... ↗ + △ + ○
Ammazza Demoni. .... □, △, △
Combo di Pugni. .... □, □, △
Pistoni Gemelli (mentre ci si alza). .... □, △
Calcio Tsunami (mentre ci si alza). .... ○, ○
Calcio Tsunami. .... ↘ + ○, ○
Forbici del Demone. .... ○, ~X
Colpo con Slancio. .... →, → + △
Colpo sulla Testa. .... → + △



Colpo Basso e Veloce .... ↘.+ □
Colpo basso & Combo di Colpi sulla Testa.......... ↘ + □, △
Pugno del Demone.......... ←, → + △
Pugno del Demone &
Rotazione con Uppercut .... ←, → + △, □, ↓ + △
Combo del Demone con Slancio.......... ←, → + △, □, △
Pugno del Vento. .... →, n, ↓, ↘. + △
Colpo del Dragone .... →, n, ↓, ↘ + □
Atterrare in Movimento con Calcio Laterale.......... ^X
Atterrare in Movimento con Spazzata .... ^○
Dente del Drago (passo laterale) .... △
Calcio alla Schiena.......... →, → + X
Spazzata Infernale & Rotazione .... →, n, ↓, ↘, ○, ○
Sol Levante, Spazzata Infernale &
Rotazione.......... ↗, ○, ○, ○, ○
Rotazione Laterale & Calcio Avvitato.......... → + X
Ginocchiata .... → + ○
Doppi Pugni & Combo con ginocchia.......... □, △, ○
Doppi Pugni & Combo A di calci
alla schiena.......... □, △, X, ○
Doppi Pugni & Combo B di calci
alla schiena.......... □, △, X, → + ○

Calci Can-Can ↓ + X + ○
Placcaggio Finale ↓ + □ + △
Braccio Barriera ^□ + △
Colpi Verso l'Alto ^□, △, □, △, □
Combo di Colpi Verso l'Alto &
Braccio Barriera ^□, △, □, □ + △
Combo A dell'Airone Bianco. □ + ○, △, ○
Combo B dell'Airone Bianco □ + ○, △, ↓ + ○
Uppercut Fulminante Avvitato ← + □ + ○
Uppercut Fulmine della Tempesta ← + □ + ○

Combos

Combo con 11 Colpi. ← + △, ○, ○, ○, ○, △, □ + ○, △, □, X
Combo con 11 Colpi . ← + △, ○, ○, ○, ○, △, □ + ○, △, X + ○
Combo con 10 Colpi . →, →, n, △, □, △, △, X, ○, ○, □, △, □
Combo con 9 Colpi. →, →, n + △, □, ○, ○, △, ○, X, △, □
Combo con 9 Colpi X, △, ○, X, □ + ○, △, □, X
Combo con 9 Colpi X, △, ○, X, □ + ○, △, □, ○
Combo con 8 Colpi X, △, ○, X, □ + ○, □, X
Combo con 8 Colpi X, △, ○, X, □ + ○, □, ○
Combo con 6 Colpi □, △, □ + ○, △, ○
Combo con 6 Colpi □, △, □ + ○, △, ↓ + ○
Combo con 5 Colpi ← + △, ○, △, □, △
Combo con 5 Colpi ← + △, ○, △, □, ↓ + △

Mosse Imparabili

Pugno Roteante ← + □ + ○
Doppio Pugno Roteante ← + □ + ○

Julia Chang

Colpo Laterale al Corpo □ + X
Mossa del Marinaio △ + ○
Nelson Suplex ↘ + □ + △
Suplex Frontale ↓, ↙ + □ + X
Presa al Corpo con Triplo Colpo ↓, ↙, ←, → + △
Mossa del Ciclone ↓, ↙, ↓, ↙ + □ + △
Corsa DDT (passo laterale a sinistra) □ + X
Spaccacollo Rotato (di spalle all'avversario) □ + X
Difesa Combo Bassa (contro
gli attacchi da sinistra) ↙ + □ + X
Difesa Combo Bassa (contro
gli attacchi da destra) ↙ + △ + ○
Mossa di Sfida △ + X + ○
Uno-Due & Calcio Basso □, ~△, X
Uno-Due & Calcio □, ~△, ○
Uno-Due & Presa Cannone (se colpite
col secondo pugno) □, ~△, □
Cannone in Chiave di Soprano □, ~□, ~□
Slam 69
Modificato (passo laterale a ds.) □ + X
Cannone in Chiave di Basso ↘ + □, □
Pugno & Piroetta da Dietro ← + △
Suplex ^□ + △
Pugno Perforante e
Gomito Potente ↓, ↘ + □, △
Pugno in Corsa e
Gomito Potente →, →, → + □, △
Uppercut Perforante → + □
Gomitata →, → + □
Colpo di Palmo → + □, ~△
Frecce Gemelle □ + △
Combo a Tre Calci ○, ○, ○
Calcio in Faccia ↘ + X
Calcio Alto & Doppi Calci Bassi ○, ○, ↓ + ○
Calcio Alto & Calcio Basso
con Uppercut ○, ○, □
Colpo alla Schiena Verso l'Alto Roteante X + ○
Combo a Tre Calci ^○, ○, ○
Calcio Alto, Calcio Basso &
Calcio Basso ^○, ○, ↓ + ○
Calcio Alto, Calcio Basso & Uppercut ^○, ○, □
Calcio Grattacielo (mentre ci si alza) ○
Scarica Cannone (mentre ci si alza) △



Scarica Cannone & Termine in Chiave di Soprano
(mentre ci si alza) △, □, □
Scarica Cannone & Calci Gemelli
(mentre ci si alza)) △, ○, ○
Scarica Cannone, Calcio & Calcio Basso
(mentre ci si alza)) △, ○, ↓ + ○
Scarica Cannone, Calcio & Uppercut
(mentre ci si alza) △, ○, □
Combo di Scarica Cannone & Freccia del Bufalo
(mentre ci si alza) △, □, ○, X
Scarica Cannone X, ~△
Scarica Cannone & Termine
in Chiave di Soprano X, ~△, □, □
Scarica Cannone & Calci Gemelli X, ~△, ○, ○
Scarica Cannone, Calcio & Calcio Basso X, ~△, ○, ↓ + ○
Scarica Cannone, Calcio & Uppercut X, ~△, ○, □
Combo Scarica Cannone
& Frecce del Bufalo X, ~△, □, ○, X
Spazzata Bassa ↙ + X
Spazzata Completa & Gamba ad Arco ↓, ↘ + ○, X
Combo Freccia di Bufalo □ + ○, X
Combo Pugno & Freccia di Bufalo □, ~□, ○, X
Pugno Guidato & Colpo Cannone
(se segue un altro pugno guidato) ↘ + △, □
Pugno Guidato & Calcio Basso ↘ + △, X
Pugno Guidato & Calcio Alto ↘ + △, ○
Spazzata Frontale & Calcio Alto ↓ + ○, n, ○
Spazzata Frontale & Calcio Rotante ↓ + ○, ↓ + ○
Spazzata Frontale & Scarica Cannone ↓ + ○, □
Colpo dell'Ancora △, ~X, □
Colpo dell'Ancora (con partenza lenta)) ↓ + △, X, □
Colpo Terremoto ↗ + X + ○
Cannone del Paradiso → + □ + ○

Combo

Combo con 10 Colpi △, □, □, △, X, X, X, ○, ○, □
Combo con 10 Colpi △, □, □, △, X, X, △, X, △, □
Combo con 10 Colpi △, □, □, △, X, X, △, □, ○, X

Mosse Imparabili

Cannone del paradiso → + □ + ○

King

Suplex △ + ○
DDT ↓, ↙, ↓, ↙ + □ + △
DDT Oscillante □ + X
Distruttore di Lapidi ↙, → + □ + △
Spacca Noci ↘ + △ + X
Oscillazione del Gigante →, ←, ↙, ↓, ↘, → + □
Figura Quattro Colpi alla Gamba ↙ □ + △
Colpo del Giaguaro ↓, ↘, → + □
Presa Volante ↓, ↘, → + □, ~□ + △
Frankensteiner ↘ + X + ○
Divisione della Bomba ↓, ↙, ← + □ + △
Ginocchio Atomico
(dal lato sinistro)) □ + X
Ginocchio Atomico (dal lato destro) △ + ○
Rompischiena Argentino
(dal lato sinistro) □ + X
Rompischiena Argentino
(dal lato destro) △ + ○
Oscillazione del Cobra
(alle spalle dell'avversario) △ + ○
Granchio di Boston
(alle spalle dell'avversario) □ + X
Bomba di Spalla (alle spalle
dell'avversario) ←, → + □ + △
Nelson Rovesciato (passo di lato) △ + ○
Palla di Cannone
dai lati o da dietro △ + ○
Contromossa
(contro i calci bassi) ← + □ + X
Contromossa
(contro i calci alti) ← + △ + ○



Bomba Bassa A
(quando l'avversario è accovacciato) ↓ + □ + X
Bomba Bassa B
(quando l'avversario è accovacciato) ↓ + △ + ○
Contromossa Completa di Nelson ↘, ↘ + △ + ○

Quando l'Avversario è a Terra

Piccola Oscillazione
(a faccia in alto, piedi verso di voi) ↙ + □ + X
Testata tra le Gambe
(faccia in alto, piedi verso di voi) ↙ + △ + ○
Figura Quattro
(a faccia in alto, piedi verso di voi) ↙ + △ + ○
Stretta del Cammello
(lato sinistro, faccia in giù, piedi verso di voi) ↙ + □ + X
Stretta del Cammello
(lato destro, faccia in giù, piedi verso di voi) ↙ + △ + ○
Crocifissione
(lato sinistro, faccia in su, piedi lontano da voi) ↙ + □ + X
Crocifissione
(lato destro, faccia in su, piedi lontano da voi) ↙ + △ + ○
Ala di Pollo
(lato sinistro, faccia in giù, piedi lontano da voi) ↙ + □ + X
Ala di Pollo
(lato destro, faccia in giù, piedi lontano da voi) ↙ + △ + ○

Proiezioni da più Parti

Placcaggio →, n, ↓, ↘ + □ + △
Colpi Verso l'Alto ^□, △, □, △, □
Spaccaossa Finale ^X + ○, ↓, n, □ + △, □ + △
Rottura del Braccio ^□ + △
Doppia Rottura del Braccio ^□ + △
Rottura della Gamba ^X + ○
Colpo Verso l'Alto & Rottura del Braccio ^□, △, □, □ + △
Colpo Verso l'Alto & Rottura della Gamba ^□, △, □, X + ○
Frusta Irlandese ← + □ + △
Colpo Rotante al Terreno ^X + ○
Slam Veloce ^△ + ○
Rotea & Lascia Andare ^□ + X
Girati & Lascia Andare ^□ + △
Colpo del Giaguaro ↓, ↘, → + □
Granchio di Boston ^□ + △, X, ○, □ + △
Presa di Achille da Fermo →, n, ↘ + △ + X
Morso Letale dello Scorpione ^□ + △, X, □, □ + X
STF ^□, △, X, □ + △
Morte Indiana ^□ + △, □, X, □ + △, ○
Romero's Special ^□, X, ○, □ + △, X + ○
Iper-Estensione di un solo Braccio →, n, ↓, ↘ + □ + ○
Iper-Estensione delle due Braccia ^□ + △, □ + △
Spazzata Russa con una Gamba ^□ + △, ○, △ + ○
Crocifissione del Braccio ^○, X, ○, X + ○, □ + △
Blocco ad Ala di Pollo ^△, □, □ + △ + X
Sonno del Drago ^△, □, X, □ + △ + ○, □ + △ + ○
Falce della Morte Danzante ^□ + X, X + ○, △ + ○,
□ + △, □ + △ + X
Calcio Savate Medio ↘ + X
Calcio Savate Basso ↘ + ○

Combo di Calci Savate ... ↘ + X, ○
Calcio a Ruotare & Girato di Schiena ... ← + ○
Colpo con Mano a Coltello & Girato di Schiena ... □ + △
Spinta di Moonsault ... ^□ + ○
Corda Tesa ... ^□ + △
Colpo di Dietro ... ^□
Spostamento laterale saltato ... (passo laterale) X, + ○
Gomitata Bassa ... ↓ + □ + △
Bomba di Nocche ... →, n, ↓, ↘, n, ~□ + △
Urto Medio ... →, →, n, △
Rottura della Schiena del Giaguaro ... ^□ + △
Bomba Saltata ... ^□ + △, ↑, ↓, n, X + ○
Bomba Dirompente ... ↗ + □ + △
Gomitata Bassa Saltata ... ↑ + △ + ○
Posizione Accucciata & Salto all'Indietro ... →, n, ↘ + △
Colpo Incrociato Volante ... →, → + □ + △
Pugno Basso & Uppercut ... ↓ + □, ~n + △
Calcio che Condanna ... →, → + ○
Calcio Verso il Basso ... →, → + X + ○
Spalla Nera ... → + △ + X
Freccia Oscura ... (passo laterale) △
Colpo di Fianco ... ↓, ↘ + □
Calci Ali ... ↓ + X + ○, ○, ○
Calcio Ali, Urto Medio ... ↓ + X + ○, △
Spinta di Moonsault ... → + □ + ○
Laccio del Giaguaro ... → + □ + △

COMBO

Combo con 10 Colpi ... □, △, □, □, △, ○, ○, ○, □, X
Combo con 10 Colpi ... □, △, □, □, △, ○, ○, ○, □, □
Combo con 10 Colpi ... □, △, □, □, X, X, ○, ○, □, □
Combo con 10 Colpi ... □, △, □, □, X, X, ○, ○, □, X
Combo con 9 Colpi ... □, △, □, □, X, X, ○, X, △, □ + △
Combo con 9 Colpi ... → + △, □, □, △, ○, ○, ○, □, X
Combo con 9 Colpi ... → + △, □, □, △, ○, ○, ○, □, □
Combo con 9 Colpi ... → + △, □, □, X, X, ○, ○, □, □
Combo con 9 Colpi ... → + △, □, □, X, X, ○, ○, □, X
Combo con 9 Colpi ... → + △, □, □, X, X, ○, X, △, □ + △

Mosse Imparabili

Impatto del Giaguaro ... → + □ + △
Spinta della Luna ... → + □ + ○

Lei Wulong

Sgambetto & Gomitata ... ↗ + □ + △
Punizione della Mezzaluna (passo laterale a destra) □ + X
Proiezione Laterale (passo laterale a sinistra) ... □ + X
Pugno alla Schiena Alley-Oop
(di spalle all'avversario) ... □ + X
Parata di Combo Bassa (contro gli attacchi da sn.) ↙ + □ + X
Parata di Combo Bassa (contro gli attacchi da ds.) ↙ + △ + ○
Calcio Volante del Cielo ... □ + X
Contorsione del Collo ... △ + ○
Sgambetto ... →, → + □ + △
Testata ... ← + □ + △
Calcio Rotante in Avanti ... →, n, ○
Calcio Improvviso Rotante ... →, n, X
Rotazione Alta ... ^○
Spazzata col Piede ... ^↓ + ○
Calcio con Salto ... ↗ + ○
Rotazione Folle ... ↙ + ○, ○
Spazzata Folle & Posizione del Serpente ... ↙ + ○, ~↓
Gomitata Bassa (colpisce gli avversari a terra)
& Fai il Morto ... ↗ + △
Pugno Ruotato con una Rotazione di Schiena. □ + △, ~←
Pugno Ruotato ... □ + △
Pugno Ruotato & Uppercut ... □ + △, ~□ + △
Calci Roteanti con Faccia Giù ... ○, ~○, X, X
Pugni a Protezione ... →, n, △, □, △, □
Pugni Improvvisi ... →, n, □
Posizione del Serpente ... ^~↓
Due Pugni Improvvisi ... →, n, □, △
Posizione del Dragone ... ^~↓

Tre Pugni Improvvisi ... →, n, □, △, □
Posizione della Pantera ... ^~↓
Combo di Colpi Improvvisi ... →, n, □, △, □, △
Posizione della Tigre ... ^~↓
Quattro Pugni & Calcio Medio ... →, n, □, △, □, △, ○
Quattro Pugni & Calcio Basso ... →, n, □, △, □, △, X
Posizione della Gru ... ^~↓
Calcio Verso l'Alto & Doppio Pugno
con Calcio Basso ... → + ○, □, △, X
Calcio Verso l'Alto & Triplo Pugno
con Calcio Medio ... → + ○, □, △, ○
Calcio Verso l'Alto & Triplo Colpo
con Calcio Basso ... → + ○, □, △, □, X
Calcio Verso l'Alto & Triplo Pugno
con calcio Basso ... → + ○, □, △, □, ○
Furia a Sei Gambe
(mentre ci si alza) ... ↙ + ○, ○, ○, ○, X, X
Girarsi di Spalle ... ← + X + ○
Pugno di Dorso Verso l'Alto &
Posizione Girata di Spalle ... ^□
Pugno di Dorso Verso il Basso &
Posizione Girata di Spalle ... ^↓ + □
Uppercut da Dietro ... ^△
Rotazione Folle ... ^↓ + ○, ○
Calcio Medio da Dietro ... ^○
Triplo Salto all'Indietro ... ^X + ○, X + ○, X + ○
Posizione Inclinata ... ↓ + □ + △
Scivolata ... ^○, X
Calcio Basso che Sale a Sinistra ... ^X
Calcio Basso che Sale a Destra ... ^○
Rotola per Fare il Finto Morto ... ^□
Posizione del Finto Morto ... ↓ + X + ○
Colpo del Canguro ... ^X + ○
Spazzata ... ^X
Rotazione Folle ... ^X, ~○
Calcio Medio Verso l'Alto ... ^○
Rotola alla Posizione Inclinata ... ^↓ + □
Rotazione Bassa & Posizione a Faccia in Giù ... ○, ~X
Rotazione Bassa & Posizione a Faccia in Giù ... ^○, ~X
Spazzata & Posizione del Finto Morto ... ^X, ~○



Rotazione Folle ... ^X, ~○, ○
Calcio Basso Verso l'Alto ... ^X
Calcio Medio Verso l'Alto ... ^○
Posizione dell'Ubriaco (come contromossa) ... → + X + ○
Posizione del Serpente ... → + △ + X
Posizione della Fenice ... ← + □ + ○

Posizione della Fenice

Colpo Verso l'Alto ... ○
Calcio Artigli del Falco ... X, X, X, X

Posizione dell'Ubriaco

Pugno dell'Ubriaco ... □
Doppio Calcio all'Indietro &
Posizione a Faccia in Giù ... X + ○

Posizione del Serpente

Pugni con Salto ... □, □, □, □, □
Combo di Tre Colpi ... △, △, △
Pugni con Salto & Posizione del Serpente □, □, □, □, □, →
Diretto del Serpente & Posizione del Dragone ... △, ~→
Doppio Diretto del Serp. & Posizione del Dragone. △, △, ~→
Triplo Diretto del Serp. & Posizione della Pantera △, △, △, ~→
Calcio con Salto & Posizione del Serpente ... ○
Calcio Cannone con Faccia in Giù ... X
Posizione del Dragone & Colpo Devastante al Collo □ + X

Posizione del Dragone

Doppio Colpo al Braccio ... △
Doppio Colpo al Braccio & Posizione della Tigre ... △, ~→
Calcio Rotante in Avanti ... ○
Colpo Devastante al Collo ... □
Posizione dell'Ubriaco ... ^□ + △
Calcio Crescente Alto ... X
Spazzata Bassa ... ^X
Combo Improvvisa del Dragone ... ○, □, △, X, ○
Combo Improvvisa del Dragone
(finisce bassa) ... ○, □, △, X, ↓ + ○
Colpo Semplice ... △ + ○
Doppio Colpo al Braccio & Posizione della Tigre △, ↓, ~↓

Posizione della Tigre

Forte Colpo alla Testa ... □
Calcio Rotante Improvviso ... X
Forte Colpo alla Testa ... △
Spazzata Veloce ... ○

Posizione della Pantera

Pugno Basso a Due Mani ... □
Combo di Doppi Pugni Bassi ... □, △
Pugni Protettivi ... △, □, △
Spazzata Bassa ... X
Spazzata Bassa a posizione Phoenix ... ← + X
Uppercut ... △
Calcio a Destra (come → + ○ dalla posizione normale).. ○
Combo Sinistra della Pantera che Colpisce ... ○, □, △, X
Combo Destra della Pantera che Colpisce ... ○, □, △, ○
Combo Sinistra della Pantera che Cammina X, △, □, △, X
Combo Destra della Pantera che Cammina X, △, □, △, ○

Posizione della Gru

Pugno di Dorso con Rotazione di Schiena ... △
Pugno Improvviso (girato di schiena) ... □
Balzo in Avanti & Calcio Basso ... ○
Balzo in Avanti & Calcio Medio ... X
Combo di Quattro Colpi della Gru ... X, ○, △, X

Combo

Combo di 10 colpi ... □, △, □, X + ○, □, △, ○, □, ○, ○
Combo di 10 colpi ... ○, □, △, ○, □, △, X
Combo di 10 colpi ... ○, X + ○, X + ○, □, □, △

Mosse Imparabili

Posizione su una gamba ... ← + □ + ○

sfuggire alle prese

Considerando che le prese e le proiezioni sono una parte importante di *Tekken 3*, dovrete imparare come usarle e come controbatterle. Se sapete esattamente quale tasto premere potrete facilmente salvarvi da qualsiasi presa. Qui di seguito trovate una lista delle prese principali, sia standard che in collegamento, abbinate ai comandi necessari per sfuggirgli. Imparate a riconoscere le varie mosse, così da potervi liberare dalla presa e sfuggire praticamente indenni.

King
Distruttore di Lapidi .... △
Oscillazione Gigante .... □
Spacca Noci .... △
Stretta del Cammello .... □
Colpo Roteante al Terreno .... X + ○
Girati & Lascia Andare .... □ + △
Colpo del Giaguaro .... X + ○
Spazzata Russa ad una Gamba .... △
Sonno del Drago .... □
Falce della Morte Danzante .... △
Presa di Achille in Piedi .... △
Testata tra le Gambe .... △
Figura Quattro .... □ + △
Ali di Pollo .... △
Rotea & Lascia Andare .... □
Colpo Veloce .... △
Morso Letale dello Scorpione .... △
Morte Indiana .... □ + △
Rottura del Braccio .... □
Oscillazione Gigante .... □
STF .... □
Contromossa di Nelson □ + △, △, □ + △

Prese da Posizione Accovacciata
Potete sfuggire a tutte le prese in posizione accovacciata di King con .... □ + △

Jin Kizama
Rompiossa Violento .... △
Testata .... □ + △
Pugno che Colpisce .... △

Ling Xiaoyu
Siepe Umana .... □ + △
Proiezione Sopra la Spalla .... △

Hwoarang
Sgambetto .... □ + △
Colpo alla Testa .... □
Rotola a Terra & Rottura della Mascella △

Eddy Gordo
Colpo a Spirale .... □ + △

Paul Phoenix
Calcio Lanciato .... △
Carica di Spalla .... □ + △
Atterramento Shiho-Nage .... □ + △

Lei Wulong
Sgambetto .... □ + △
Colpo a Rompere il Collo .... □

Forest Law
Pugno della Punizione .... □ + △
Tuffo del Drago .... □
Ginocchio del Drago .... □ + △

Yoshimitsu
Tuffatore dal Cielo .... □ + △

Nina Williams
Colpo Violento al Mento .... △
Blocco del Braccio .... □
Schiacciata dell'Ala di Falco .... □ + △
Blocco del Braccio e Caduta .... □
Colpo al Ginocchio e Rottura del Collo .. △
Piovra .... □ + △
Colpo Stordente al Collo .... □
Spacca Spalla .... △
Colpo Stordente al Collo .... □
Spacca Gomito .... □ + △
Colpo al Collo da Sopra la Testa .... □ + △
Artiglio del Granchio .... □
Barra a Braccio Rotante .... □ + △
Blocco al Tendine d'Achille .... △
Presa Incrociata al Ginocchio .... □
Doppia Rottura della Gamba .... □ + △

Nina Williams

Colpo Violento al Mento .... ↓, ↘, →, □ + △
Colpo di Taglio al Collo & Braccio a Barra ^X, ○, X, □ + △
Blocco del Braccio .... ^□, X, △, □
Schiacciata dell'Ala
del Falco .... ^X, □, ○, □ + △, □ + △
Blocco del Braccio e Caduta .... ^△, □, X, ○, □ + △
Colpo al Ginocchio e Rottura del Collo ..... ^△, X, ○, △, △
Piovra .... ^□, △, ○, X, □ + △ + X
Colpo Stordente al Collo .... ^□, X + ○, □, △, □ + △
Artiglio del Granchio .... ↓, ↘, →, X + ○
Barra a Braccio Rotante .... ^X + ○, X, ○, □ + △
Blocco al Tendine d'Achille .... ^X + ○, ○, △, □ + △
Presa Incrociata .... ^X, □, ○, △ + ○
Presa Rotante
al tendine d'Achille .... ^□, X, △ + ○, X + ○, □ + △
Colpo Verso l'Alto .... △ + ○
Gomitata a Scendere .... ^△, □, □ + △
Blocco del Braccio .... ^△, □, X
Proiezione Semplice .... □ + X
Atterramento Rotante con il Gomito .... ↘, ↘ + □
Lancio al Collo da Sopra la Testa .... ↗ + □ + △
Colpo al Mento .... ↓, ↙, ← + □ + ○
Blocco con Braccio Girato .... ^□, X, △, □
Schiacciata dell'Ala
del Falco .... ^X, □, ○, □ + △, □ + △
Parata con il Braccio che Cala .... ^△, □, X, ○, □ + △
Colpo Stordente al Collo .... ^□, X + ○, □, △, □ + △
Spacca Spalla .... ^△, □, □ + △, □ + △ + X
Speciale Piovra .... ^□, △, ○, X, □ + △ + X
Spacca Noci .... (passo laterale a ds.) △ + ○
Super Rottura di Schiena .... (passo laterale a sn.) □ + X
Rottura di Tre Arti
(di spalle all'avversario) .... □ + X
Contrattacco (contro gli attacchi da sinistra) .... ← + □ + X
Contrattacco (contro gli attacchi da destra) ...... ← + △ + ○
Parata con Calcio Basso
(contro gli attacchi da sn.) .... ↓ + □ + X
Parata con Calcio Basso
(contro gli attacchi da ds.) .... ↓ + △ + ○
Doppio Schiaffo .... ← + △, △
Pugnalata alla Gola .... →, → + △
Taglio della Gola .... →, → + □
Cattive Abitudini .... →, → + X
Artiglio della Pantera .... ^→, → + △
Schiaffi Folli .... ^↘ + △
Wipe .... ↓, ↘ + ○
Respiro Velenoso .... ↓, ↘, →, ↙ + △ + X
Apriscatole .... ↗ + ○, X, ○

Calcio Basso & Doppio Pugno
con Bomba Bionda .... ↘ + X, □, △, → + □ + △
Pugnalata Laterale .... ↙ + △
Pugnalata Verso l'Alto .... ↙ + □
Pugnalata Verso l'Alto con Finta .... ↘, ↘ + △
Colpo al Terreno .... ↓ + X + ○



Bomba Bionda .... →, →, □ + △
Granata alle Gambe .... →, → + ○
Tagliaossa (contromossa con
Blocco al tendine d'Achille) .... →, →, → + X
Presa a Ginocchia Incrociate .... ^X, □, ○, △ + ○
Blocco Roteante al
Tendine d'Achille .... ^□, X, △ + ○, X + ○, □ + △
Cannone Divino .... ↓, ↙ + X
Calcio Tagliente .... ↙ + ○
Combo Cannone Divino .... ↙ + ○, X
Triangolo delle Bermuda .... □, △, ○
Colpo della Prigione .... □, △, ↓ + X, ○
Colpo del Cimitero .... □, △, ↓ + X, △
Combo di Colpo Quadruplo & ....
Bomba Bionda .... □, △, □, △, → + □ + △
Attacco di Scintille .... □, △, □, ○
Combo di Rottura della Gamba .... ↓ + X, ○
Doppio Calcio Alto .... X, ○
Calci Medi a Ripetizione .... ↘ + X, X, X, ○
Calci Medi a Ripetizione & Doppio Pugno
con Bomba Bionda .... ↘ + X, X, X, □, △, → + □ + △
Calci Medi a Ripetizione & Calcio Basso ... ↘ + X, X, X, X
Combo Crescente .... ↘ + X, □, △
Combo d'Assalto .... ↘ + X, □, △, → + □ + △
Combo di Colpi Assassini .... ↘ + X, △, ↓ + X, ○
Combo di Tre Colpi Assassini .... ↘ + X, △, ○
Doppi calci & Combo di Uppercut .... ○, X, △
Calcio Basso & Combo di Uppercut .... ↓ + X, △
Un Passo e Schiaffo Verso l'Alto .... ↘, ~△
Lama Assassina .... (passo laterale) ← + □
Uppercut col Palmo .... (passo laterale) △
Schiaffo Veloce .... (passo laterale) □
Bomba Bionda Veloce .... (passo laterale) □ + △
Calcio Alto .... (passo laterale) ○
Cigno Cacciatore .... ↙ + □ + △

Combo
Combo di 10 colpi .... □, △, □, △, X, X, △, □, △, ○
Combo di 10 colpi .... □, △, □, △, X, X, △, □, ○, X
Combo di 10 colpi .... □, △, □, △, ○, X, ○, △, ○, X
Combo di 10 colpi ...... ↘ + □, △, □, △, X, X, △, □, ○, X
Combo di 10 colpi ...... ↘ + □, △, □, △, X, X, △, □, △, ○
Combo di 10 colpi ...... ↘ + □, △, □, △, ○, X, ○, △, ○, X

Mosse Imparabili
Cigno Cacciatore .... ↙ + □ + △

Forest Law

Pugno Veloce e Colpo del Dragone ..... □ + X
Presa della Gamba per Atterrare ..... △ + ○
Tuffo del Dragone ..... → + △ + X
Colpo della Punizione ..... ↘ + □ + △
Bulldog ..... ^□, △, □ + △
Ginocchiata del Dragone ..... →, → + X + ○
Colpo all'Inguine ..... (passo laterale a destra) □ + X
Testata & Calcio ..... (passo laterale a sinistra) □ + X
Colpo alla Gola
(alle spalle dell'avversario) ..... □ + X
Para un Pugno e Contrattacca ..... ← + □ + △
Colpo Pugno del Drago ..... ^□
Pugno Rovesciato ..... ^△
Parata Combo Alte/Medie (contro
gli attacchi da sinistra) ..... ← + □ + X
Parata Combo Alte/Medie (contro gli
attacchi da destra) ..... ← + △ + ○
Pugni Uno-Due ..... □, △
Gomitata del Dragone ..... ← + △
Pugno ad un Pollice ..... → + △, ~□
Diretto Fulminante del Dragone ..... □, □, □, □, □
Combo Urla da Guerra ..... → + △, △, △
Doppio Colpo di Nocche ..... △, △
Calcio Basso del Dragone (quando è accovacciato) X
Un Passo e Calcio ..... ↘ + X
Combo di Triplo Calcio Alto ..... X, X, X
Doppio Calcio Alto & Combo di
Pugnalate Medie ..... X, X, → + X
Calcio Shaolin Roteante ..... ○, X, ○
Scivolata del Dragone ..... ↓, ↘, ↓, ↘ + X
Combo di Doppi Calci Rovesciati ..... X + ○, X
Rotazione Improvvisa ..... ↓ + X + ○
Coda del Drago ..... ↙ + ○
Combo Caotica ..... ← + △, X, ○
Pugno Carica-Energia ..... ↙ + □ + △
Cancellare la Carica dell'Energia ..... ^↑, ↑
Combo Acrobatica ..... ↙ + △, ○, ○
Calcio a Bicicletta ..... (laterale) X + ○
Calcio Catapulta ..... ↓, ↑ + ○
Calcio di Slancio ..... ↓, ↑, n, ○
Gomitata Bassa & Calcio Rotante Rovesciato ... ↙ + △, ○



Pugno Basso & Calcio Rovesciato ..... ↓ + △, X
Calcio Basso del Dragone, Calcio Sinistro &
Calcio Rovesciato ..... ↓ + X, X, ○
Calcio Basso del Dragone, Doppio Sinistro &
Calcio Rovesciato ..... ↓ + X, X, X, ○
Calcio Basso del Dragone, Triplo Sinistro &
Calcio Rovesciato ..... ↓ + X, X, X, X, ○
Calcio di Punta & Calcio Rovesciato ..... ↘ + ○, X
Calcio Basso Ondeggiante & Calcio Rovesciato ↓ + ○, X
Spazzata Bassa & Calcio Rovesciato ..... ↓ + X, ○
Giravolta & Calcio Rovesciato ..... ○, ↑ + X
Combo di Colpi a Triplo Pugno ..... ← + □, △, □

Combo

Combo di 10 Colpi ..... ↘ + □, △, △, □, X, X, X, ○, X, ○
Combo di 10 Colpi ..... ↘ + □, △, △, □, X, X, X, X, ○, ○
Combo di 10 Colpi ..... ↘ + □, △, △, □, X, X, X, ○, ○, ○
Combo di 10 Colpi . ↘ + □, X, △, △, X, ↓ + X, X, ○, ○, ○

Mosse Imparabili

Zanna del Dragone ..... ↙ + □ + △

Ling Xiaoyu

Mossa di Sfida ..... □ + X + ○
Schiaffo e Colpo all'Avambraccio ..... □ + X
Rotazione di 360 Gradi ..... △ + ○
Proiezione Sopra la Spalla ..... ↓, ↙, ← + △
Siepe Umana ..... → + △, ~□
Atterramento Punitivo (passo laterale a destra) ..... □ + X
Colpo Rotante (passo laterale a sinistra) ..... □ + X
Super Atterramento col Braccio (alle
spalle dell'avversario) ..... □ + X
Parata con Mano a Coltello Sinistra ..... ← + □
Parata con Mano a Coltello Destra ..... ← + △
Parata di Combo Alte/Medie ..... □ + ○
Parata di Combo Basse ..... ↓ + □ + ○
Parata di Combo di Colpi al Corpo ..... ↙ + X
Diretto & Uppercut ..... □, ↓ + △
Due Pugni Veloci & Pugno Potente ..... □, △, ↙ + □
Due Pugni Veloci con Schiena Girata ..... △, □
Colpo di Palmo Potente ..... ↙ + □
Calcio in Faccia ..... ↘ + X
Giravolta a Sinistra ..... → + X
Calcio del Procione & Posizione di Schiena ..... →, → + X
Calcio di Piatto ..... ↙ + ○
Calcio di Punta ..... ↘ + ○
Schivata Rotante ..... X + ○
Schivata Rotante Bassa ..... ↓ + X + ○
Piroetta ..... → + X + ○
Salto Sopra la Testa ..... →, → + X + ○
Schiaffo Verso l'Alto ..... ↑ + □
Colpo Roteante Verso l'Alto ..... →, → + □ + △
Colpo Roteante Verso l'Alto & Colpo
Roteante Verso il Basso ..... →, → □+ △, ~□ + △
Uppercut Verso l'Alto con Finta (stano in piedi) ..... △
Calcio Grattacielo (mentre ci si alza) ..... ○
Rotazione ..... → + □ + △
Pugno Rotante & Posizione di Schiena ..... ↘ + □
Posizione di Schiena ..... ← + X + ○
Pugno Girato in Avanti ..... ^□
Schiaffo di Rovescio ..... ^△
Calcio Girato in Avanti ..... ^X
Calcio al Fianco a Rovescio ..... ^↓ + X
Calcio ad Uncino Verticale ..... ^○
Furia di Tre Colpi a Rovescio ..... ^△, □, ○
Calcio con Salto a Rovescio ..... ^→, → + X
Salto e Colpo (dal lato sinistro) ..... ^→, → + □ + X
Salto e Colpo (dal lato destro) ..... ^→, → + △ + ○
Rotazione a Rovescio ..... ^→ + X + ○
Calcio del Canguro ..... ^, ~X + r
Schivata Rotante ..... ^X + ○
Rotazione Alta sulla Testa a Rovescio ..... ^→, → + X + ○
Schiaffo del Mulino a Vento ..... ↓ + □



Schiaffo del Mulino a Vento
& Posizione della Fenice ..... ↓ + □, ↓
Posizione della Fenice ..... ↓ + □ + △
Posizione Accucciata ..... ^↓
Colpo sullo Stomaco a Sinistra ..... ^□
Colpo sullo Stomaco a Destra ..... ^△
Uppercut della Fenice ..... ^□ + △
Colpo Alto sull'Avambraccio ..... ^↓, □ + △
Pugno & Manovra Evasiva ..... ^□ + X, n
Cancella il Pugno & Posizione della Fenice ..... ^↓
Pugno & Manovra Evasiva ..... ^△ + ○, n
Cancella il Pugno & Posizione della Fenice ..... ^↓
Calcio Basso ..... ^X
Calcio Grattacielo ..... ^○
Calcio a Spazzare & Combo
di Calci Grattacielo ..... ^↘ + ○, ○, ○
Posizione di Spalle ..... ^→ + □ + △
Rotolare in Avanti ..... ^→ + X + ○
Forte Spazzata ..... ^○, ~X
Calcio Durante un Salto ..... ^↑ + X + ○
Calcio Roteante ..... ^↑ + ○, ○
Doppio Calcio e Salto ..... ^↑ + X, X
Calcio Durante un Salto Sopra la Testa ..... ↗ + ○
Posizione del Cerchio & Pugno Potente ..... ← + □ + △, △
Posizione del Cerchio &
Colpo della Fenice ..... ← + □ + △, □ + △
Colpo Roteante alla Schiena ..... ↓ + □ + ○
Furia di Quattro Colpi ..... ↓, X, △, □, ○
Spazzata Rotante & Combo di
Calci Grattacielo ..... ↓, ↘, ○, ○, ○
Combo di Pugni Bassi Roteanti ..... ↓, ↘ + △, □
Combo della Fenice Sorgente ..... ↑ + □ + △, △, □

Combo

Combo di 10 Colpi. ↑ + ○, □, △, □ + △, □, X, ○, ○, ○, □
Combo di 10 Colpi ↑ + ○, □, △, ○, ○, △, □ + △, □, ○, △

Mosse Imparabili

Colpo della Fenice ..... ← + □ + △, ~□ + △

Yoshimitsu

Sgambetto .... △ + ○
Tuffo dal Cielo .... ↓, ↙, ← + □ + △
Clonimitsu (passo laterale a destra) .... △ + ○
Colpo con Rotazione e Rimbalzo (passo laterale a sinistra) .... □ + X
Colpo Arcobaleno Rotante (alle spalle dell'avversario) .... □ + X



Contromossa con la Spada .... ← + □ + ○
Parata di Combo Basse (contro gli attacchi da sinistra) .... ↓ + □ + X
Parata di Combo Basse (contro gli attacchi da destra) .... ↓ + △ + ○
Pugno di Dorso .... → + △
Gomitata (contro i colpi di spada) .... →, → + △
Combo di Attacchi Velocissimi .... △, ~X
Pugno Fulmineo & Calcio Basso .... △, ~↓ + X
Calcio del Canguro .... ○, ~X
Zigzag .... X, ○
Colpo del 69 Volante .... □ + X
Combo di Tripla Giravolta .... ○, ○, ○
Pugni Rotanti .... ← + □, □, □, □, □
Pugni Rotanti Bassi .... ↙ + △, △, △, △, △
Attacco Rotante in Alto ... ← + □, □, □, ↙ + X, X, → + ○
Spazzata Rotante & Calcio Frontale .... ↙ + X, X, X, X, X, → + ○
Spazzata Completa .... ↓, ↘ + X
Attacco dello Squalo .... →, → + X + ○, □ + △, X + △
Piroetta all'Indietro e Posizione di Schiena. →, → + □ + △
Pugno di Dorso .... ^△
Pugni Rotanti Bassi .... ^↙ + △, △, △, △, △
Furto della Vita .... ^□ + ○
Attacco con Spirale Verso il Basso A .... ↘ + □, → + △, ↙ + △, △, △, △, △
Attacco con Spirale Verso il Basso B .... → + △, ↙ + △, △, △, △, △
Attacco con Spirale Verso il Basso C .... ↘ + △, ↙ + △, △, △, △, ○
Colpo con Spada Roteante .... ↓, ↘, → + □
Posizione del Cattivo Respiro & Cattivo Respiro .... ← + □ + △, □
Vento Velenoso .... ↗ + X + ○
Combo di Vento Velenoso .... ↗ + X + ○, ← + □, ← + □, ← + ○
Combo di Vento Velenoso & Colpo di Spada ad Affettare ... ↗ + X + ○, ← + □, ← + □, ← + ○, ↙ + □
Gomitate Rapide .... ↘ + □, □, □, □, □
Gomitate, Dorso della Mano, Pugni Rotanti Bassi .... ↘ + □, ← + △, ↙ + △, △, △
Posizione Seduta .... ↓ + X + ○
Calcio del Canguro .... ^○
Mani Rotanti Basse .... ^△, △, △, △
Calcio di Fronte & Colpo di Spada .... →, → + X, □
Salto al Ginocchio .... →, → + ○
Posizione di Duello alla Spada .... (passo laterale) X + ○
Ripristino della Salute .... ^→
Sifone Vitale A .... ^□ + ○
Sifone Vitale B .... ^△ + X
Teletrasporto all'Indietro .... ← + X + ○
Coltellata Suicida .... ↓ + □ + ○
Colpo Suicida .... ^← + □, □, □, □
Urto Suicida .... →, → + □ + ○
Seconda Pugnalata (coltellata suicida) .... ^→, →
Colpo di Spada .... ↙ + □
Colpo di Spada con Salto (lasciare ↙ per colpire) ↙ + □, ~↙
Colpo a Spazzare .... ↓, ↙ + □
Affondo di Spada .... ←, ← + □
Rotazione di Spada .... ←, ← + □, ~□
Pogo Stick & Colpo in Avanti .... ↑ + □ + △, →, →
Pogo Stick & Salto .... ↑ + □ + △, ↑
Pogo Stick & Calcio del Canguro .... ↑ + □ + △, ○, ~X
Pala dell'Elicottero .... ↗ + □ + △
Pala Estesa dell'Elicottero .... ↗ + □ + △, ←

Combo

Combo di 10 Colpi .... □, △, □, ○, ○, ○, □, □, □, □
Combo di 10 Colpi .... □, △, □, ○, △, △, △, ○, □, □
Combo di 10 Colpi .... ○, ○, △, △, ○, ○, □, □, □, □
Combo di 8 Colpi .... □, △, □, ○, ○, ○, □, X + ○
Combo di 8 Colpi .... ○, ○, △, △, ○, ○, □, X + ○
Combo di 5 Colpi .... ○, ○, △, △, □

Mosse Imparabili

Affondo di Spada .... ←, ← + □

Paul Phoenix

Colpo al Braccio .... □ + X
Movimento Improvviso di Spalla .... △ + ○
Atterramento Shino - Nage .... ↘ + □ + △
Calcio .... ← + △ + X
Carica di Spalla .... →, → + □ + △
Sgambetto & Colpo sulla Spalla (passo laterale a destra) .... □ + X
Proiezione .... (passo laterale a sinistra) □ + X
Colpo al Fianco (alle spalle dell'avversario) .... □ + X
Contromossa (contro gli attacchi da sinistra) ... ← + □ + X
Contromossa (contro gli attacchi da destra) .... ← + △ + ○
Calcio Roteato .... ^↑ + △ + X + ○
Pugni Uno-Due .... □, △
Diretto & Combo di Calci .... △, X
Combo di Attacchi Fulminei .... △, ~X
Diretto & Combo di Calci Bassi .... △, ↓ + X
Diretto Sinistro & Combo di Calci .... □, ○
Calci Can-Can .... ↗ + X, ○
Calci Can-Can & Giravolta Alta .... →, → + X, ○, X
Calci Can-Can & Calcio Medio .... →, → + X, ○, → + X
Calci Can-Can & Calcio Basso .... →, → + X, ○, ↓ + X
Combo della Foglia Cadente .... ↓ + ○, △
Bomba Neutronica .... →, → + ○
Tagliapietre .... ↓ + △
Spaccamattoni .... ↓ + □
Colpo della Fenice .... ↓, ↘, → + △
Gomitata Verso l'Alto .... ↓, ↘, → + □
Pugno Potente Rivolto all'Indietro ..... →, ↘, ↓, ↙, ← + □
Finta all'Indietro .... ↓, ↙, ←, n
Spazzata, Taglio di Gomito & Sradicamento ...... ^X, △, △
Spazzata, Taglio di Gomito & Colpo della Fenice ^X, △, □
Spaccamattoni .... ^□
Colpo di Palmo .... ^△
Colpo Finale della Fenice .... ← + □ + △
Spaccamattoni & Combo della Foglia Cadente ↓ + □, ○, △
Spaccamattoni & Colpo della Fenice .... ↓ + □, △
Gomitata & Sradicamento .... ↓, ↘ + △, △
Gomitata & Colpo della Fenice .... ↓, ↘ + △, □
Colpo di Gomito .... →, → + △
Un Passo Laterale & Carica di Spalla .... → + □ + ○
Colpo Sopra la Testa .... → + □ + △
Attacco Finale .... ↙ + □ + △
Pugni Verso l'Alto .... ^□, △, □, △, □
Barriera col Braccio .... ^□ + △
Pugni & Barriera col Braccio .... ^□, △, □, □ + △
Punizione Finale .... ^↓ + △, □, □, ~n, ~○, ~□, ~□ + △
Spazzata, Pugno Verso il Basso & Sradicamento .... →, ↘, ↓, ↙, ← + X, △, △
Spazzata, Pugno Verso il Basso & Colpo della Fenice .... →, ↘, ↓, ↙, ← + X, △, □

Combo

Combo di 10 Colpi .... □, △, X, △, □, △, □, ○, △, □
Combo di 10 Colpi .... □, △, X, □, ○, △, □, ○, △, □
Combo di 5 Colpi .... □, △, X, □, △

Mosse Imparabili

Pugno della Morte .... ← + □ + △



Eddy Gordo

Colpo Uno-Due .... □, △
Filo Spinato .... ↙ + ○
Calcio Boomerang .... →, → + X + ○
Calcio Alto con Balzo .... →, → + ○, ○
Calcio Basso con Balzo .... →, → + ○, X
Calcio con Salto con Tocco di Punta .... ↗ + X + ○
Calcio Rotante con Salto .... ↗ + ○
Luna Satellite .... ○, ~X
Calcio Bazooka .... ^○
Calcio Terreno Satellite .... ^X
Spazzata della Cripta .... X, ~○
Pugno Sinistro Rotante .... ^□
Pugno Destro Rotante .... ^△
Ago che fa Gridare .... ^□ + △
Doppio Ago che Fa Gridare .... ^□ + △
Calcio al Terreno .... ^○
Calcio al Terreno & Doppio Ago
che Fa Gridare .... ^○, □ + △, □ + △
Combinazioni di Calci al Terreno .... ^○, ○
Calcio con Giravolta .... ↘ + X + ○
Guerrigliero .... ↙ + X, ○
Trucco della Scimmia .... → + ○
Spazzata della Cripta .... ^X, ~○
Calcio di Fronte Improvviso .... →, → + X
Arcuarsi Verso l'Alto .... ← + ○
Calcio Flapjack .... ^○
Capriola all'Indietro .... ^X + ○
Lancio della Gamba a 180° .... □ + X
Lancio della Gamba da Fermo .... △ + ○
Colpo Roteante al Fianco .... ←, ↙, ↓, ↘, → + □ + △
Calcio Rotante al Collo ......(passo laterale a destra) □ + ○
Rotazione Laterale ....(passo laterale a sinistra) □ + X
Colpo all'Attaccatura della Gamba
(di spalle all'avversario) .... □ + X
Calcio a Catena .... ^X
Calcio Rotante .... ^X
Combo di Calci Rotanti .... ^○, ○
Posizione a Testa in Giù A .... → + □ + △
Posizione a Testa in Giù B .... ↘ + X
Posizione a Testa in Giù & Calcio da Fermo .... → + X
Ago che Fa Gridare .... ↓ + □ + △
Ginocchio .... ← + X
Gomitata a Tramortire A .... ↘ + △
Gomitata a Tramortire B .... ↘ + □
Calcio al Mento .... ↘ + ○
Calcio dall'Esterno Verso l'Alto (mentre ci si alza) .... ○



Flapjack Tecnico (mentre ci si alza) .... X + ○
Calcio Flapjack .... X + ○
Rotazione Veloce .... □ + △
Ripetizione .... ^↓ + ○
Colpi Saltellanti .... ^↑ + X
Calcio Rotante .... ^↘ + X + ○
Colpo al Terreno ....(passo laterale) △
Combo con Tripla
Rotazione ....(passo laterale) X + ○, X + ○, X + ○
Calcio Terreno Satellite
& Posizione a Terra .... (passo laterale) X
Flyin' Eddy ....(passo laterale) ↑ + X, ○
Gomitata Roteante &
Calcio Rotante ....(passo laterale) □ + △, X
Doppia Spazzata ....(passo laterale) ○, ○
Spazzata & Capriola ....(passo laterale) ○, X + ○
Entrata in Cielo ....(passo laterale) ○, ~X
Calcio Rotante in Avanti ....(passo laterale) X + ○
Calcio Rotante in Avanti & Calcio
Roteante ....(passo laterale) X + ○, ↑ + X
Calcio Ruotato in Avanti, Calcio Rotante &
Giravolta ....(passo laterale) X + ○, ↑ + X, ○

Calcio Ruotato in Avanti &
& Spazzata ....(passo laterale) X + ○, ↓ + X + ○
Combo di Doppio
Calcio Ruotato ....(passo laterale) X + ○, X + ○
Combo di Doppio Calcio Ruotato &
Spazzata ....(passo laterale) X + ○, X + ○, ↓ + X + ○
Combo di Triplo Attacco .... → + △, □, ○
Spazzata, Arcuarsi Verso l'Alto & Combo
di Flapjack .... ↙ + X, ○, ○, X + ○
Combo di Colpi Bassi .... ↙ + X, X, ○, ○
Calcio Avvitato al Terreno .... ↙ + X + ○

Posizioni a Terra

Spazzata Alta .... ○
Calcio Turbinante & Verticale .... ^X + ○
Spazzata con Schiena in Alto X
Calcio alla Testa .... ^○
Spazzata Elicottero .... X, ~○
Calcio Turbinante .... ○, ~X
Ago che Fa Gridare .... □ + △
Doppio Ago che Fa Gridare .... □ + △, □ + △

Posizione a Testa in Giù

Avanti con Rabbia .... →
Indietro con Rabbia .... ←
Posizione Accucciata .... ↓
Pugno Sinistro Rotante .... □
Pugno Destro Rotante .... △
Combo di Pugni Destri Rotanti .... □, ~X, X, □ + △
Combo di Pugni Sinistri Rotanti .□, ~X, ← + ○, ○, X + ○
Combo di Pugni A .... □, ~X, ○, ○, ○
Combo di Pugni B .... □, ~X, X
Combo di Pugni C .... △, ~○, X
Calcio Inferno .... ↑ + X + ○
Delimitazione .... ↓ + X + ○
Calcio Basso Fendente X
Calcio da Fermo .... ○
Spazzata della Cripta .... X, ~○

Combo

Combo di 6 colpi .... ○, ~X, ○, △, ○, X, X
Combo di 6 colpi .... ○, ~X, ○, △, ○, X, ○, ○, ○
Combo di 6 colpi ○, ~X, ○, △, ○, ○, X + ○, X + ○, X + ○
Combo di 6 colpi ......○, ~X, ○, △, ○, X, ○, X, ○, X + ○

Mosse Imparabili

Calcio Avvitato al Terreno .... ↙ + X + ○

smart bomb

"TEKKEN 3 IN POSA"







SPACCACODICI

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

Lode Runner

Giocare più Veloci

Avete giocato per un po' con *Lode Runner*. Ora bisogna rendere le cose più interessanti. Usate il seguente trucco per aggiungere un pizzico di velocità alla vostra prossima partita. Voi e i vostri nemici vi muoverete più veloci; questo aumenta la difficoltà e rende il tutto più divertente.

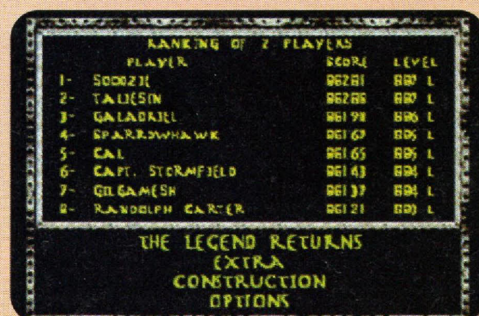
Primo, evidenziate e selezionate "The Legend Returns" dal menu principale. Nella schermata successiva selezionate "1 Player". Tenete premuto R2 mentre premete X per selezionare la modalità a un giocatore. Quando il gioco parte noterete che tutto si muove più velocemente.



▲ **Tenendo premuto R2 mentre si seleziona la modalità ad un giocatore, potrete ottenere una maggiore velocità di gioco. E' l'ideale per giocare a *Lode Runner* se non volete annoiarvi troppo presto.**

Vedere i Filmati

Questo trucco vi permette di vedere le semplici sequenze animate di questo gioco. Primo, evidenziate Options dal Menu principale. Poi dovete tenere premute diverse combinazioni di pulsanti posteriori sul controller 2. Ognuno di questo pulsanti (L1, L2, R1 e R2) ha un numero assegnato e premendo una diversa combinazione accederete a un filmato. I valori per i pulsanti sono i seguenti: R2 =1, L2 = 2, R1 = 4, L1 = 8. Mentre tenete premuti i pulsanti posteriori, premete il pulsante X per far partire il filmato. Per vedere il filmato n. 7, tenete premuti R2 + L2 + R1 sul secondo controller mentre siete su Opzioni, poi vi basterà premere X.



▲ **Dopo portato il cursore sul menu Options, prendete il controller 2 e premete una combinazione di tasti per vedere i vari filmati.**

▶ **In realtà i filmati non sono granché. Ma se appartenete a quella cerchia di persone che devono scoprire ogni cosa in un gioco, questo è il codice giusto per voi.**



Shadow Master

Invincibilità e Selezione del Livello

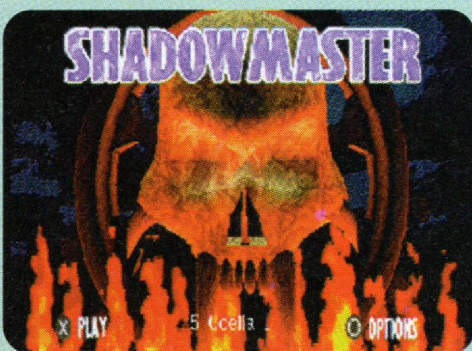
I seguenti trucchi richiedono che facciate partire il gioco ed entriate nella prima missione, Silvan 1. Una volta partiti, dirigetevi nella prima stanza con i due cattivi all'interno. Uccideteli ed entrate. All'interno potete digitare i seguenti codici.



▲ **Questo è un modo davvero creativo di incorporare la sezione codici in un gioco. Dovete entrare in un'area di immissione codici: la stanzetta all'inizio del primo livello.**

Invincibilità: Premete L1 + L2 + R1 + R2 + X. Una luce blu confermerà l'attivazione del codice.

Passaggio di un Livello: Premete L1 + L2 + R1 + R2 + △. Una luce verde confermerà l'attivazione del codice. Per accedere al passaggio di livello, premete START ed uscite. Tornerete al menu principale e potrete cambiare il livello con il D-pad.



▲ **Per cambiare livello, usate la D-pad nel menu principale, dopo aver digitato il codice di selezione del livello. Potrete iniziare dal livello che preferite e prendere a calci nel sedere gli alieni (o l'equivalente degli alieni).**

WCW Nitro

Altri Codici Nitro

Abbiamo già stampato dei codici per questo bel gioco sul wrestling, ma poi ne abbiamo scoperti di nuovi. Quindi ecco i rimanenti codici per WCW Nitro:

Ottenere i Personaggi Nascosti Uno per Volta

Il mese scorso, abbiamo stampato un codice che mette a disposizione in un sol colpo tutti i personaggi nascosti. Ora abbiamo la tecnica per ottenere singolarmente ciascun personaggio. Ogni codice sblocca un singolo wrestler nascosto, come se finiste regolarmente il gioco. Nella schermata di selezione personaggi, selezionate un wrestler e premete L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, SELECT. Ora basta andare fino al menu di selezione personaggi per trovare il wrestler nascosto.



▲ **Il codice di vittoria istantanea non è buono come il codice per sbloccare tutti i personaggi nascosti in un sol colpo (vedi Spaccacodici del mese scorso), visto che sblocca solo un personaggio per volta.**

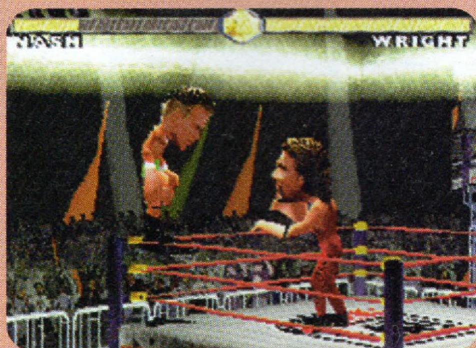
Altri Trucchi Vari

Digitate i seguenti codici nella schermata Options.

Testa, Mani e Piedi Giganti: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, SELECT

Capoccione: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, SELECT

Tutti i 24 Ring: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT



▲ **Ora potete guidare un mucchio di wrestler deformi l'uno contro l'altro (anche più deformi del solito, cioè). Yippee ki yi yay!**

Spawn: The Eternal

Un'Intervista Nascosta a Todd McFarlane

Siete dei veri fan di Spawn? Se la risposta è affermativa allora dovrebbe interessarvi questo segreto. Mettete il gioco in un lettore di CD ed ascoltate la quindicesima traccia. E' un estratto di un'intervista a Todd McFarlane (il creatore di Spawn) pubblicata su uno di quei CD Underground per la PlayStation.

Steel Reign

Finalmente dei trucchi per questo gioco! E' uscito da sei o sette mesi e solo ora abbiamo scoperto qualche codice. Valeva la pena di aspettare, perché sono roba tosta. Digitateli dal menu principale.



▲ Digitate tutti i codici dal menu principale prima di iniziare a giocare. Attiverete così qualche trucchetto non male!!!

Invincibilità

Nel menu principale premete L2, L1, R2, O, □, O, O, L1, L2, L1. Ora iniziate il gioco e non morirete mai!

Super Carro Armato e Altro!

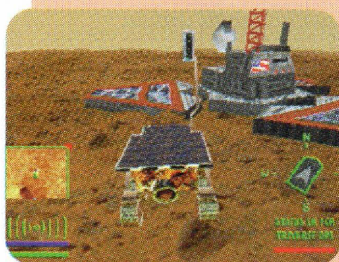
Nel menu principale premete L1, L2, L1, O, □, O, O, L2, L1, R2. Questo codice sbloccherà un super carro armato con armi illimitate e vi darà anche accesso a tutti gli altri carri armati del gioco.



▲▶ L'Anaconda è un mezzo d'assalto veramente micidiale, soprattutto per le sue munizioni illimitate e la sua alta velocità.

Livello Segreto

Questo è davvero codice più super tra quelli in cui ci siamo imbattuti. Potrete guidare un veicolo tipo Sojourner sulla superficie di Marte. La missione vi vedrà impegnati ad investigare su certe rocce ed un vasto cratere che contiene qualcosa di molto misterioso... Premete L1, L2, L1, L2, R2, R1, □, O, □, □ nel Menu principale. Entrerete automaticamente nel livello segreto dopo aver digitato esattamente il codice.



◀ Non possiamo rivelarvi quanto è mitico questo livello, altrimenti vi rovineremmo la sorpresa. Dovete provarlo voi stessi!

Skullmonkeys

Aureole Gratis

Mettete in pausa il gioco in qualsiasi momento e premete R2, O, O, ↓, ←, O, →, ↓. Quando riprendete il gioco sarete ricompensati con un'aureola gratis. Potete ripetere questo trucco quante volte volete durante il corso del gioco.



▶ Potreste non finire mai di avere bisogno di queste cose, perché continueranno a salvarvi la vita durante il corso del gioco.

Le Password dei Livelli

Le seguenti password servono per accedere a ciascun mondo dell'universo di Skullmonkey. Ogni password vi fornirà anche un certo numero di vite. Ne abbiamo elencato il numero per ogni password. Digitate il codice nella schermata password, poi premete START per saltare al livello desiderato.

Mondo 2 (15 vite): R2, R2, O, □
Mondo 3 (31 vite): R2, □, R2, R1, □, X, R1, X, X, R1, △
Mondo 4 (35 vite): O, △, □, △, O, R1, R1, L1, X, R1, □
Mondo 5 (36 vite): L1, L1, □, L1, □, R1, □, L1, □
Mondo 6 (33 vite): □, R1, L2, X, △, X, O, L1, □, X, □, X
Mondo 7 (33 vite): □, R1, O, L1, O, R1, O, L1, X, X, □, R2
Mondo 8 (9 vite): X, □, X, △, X, X, □, L1, □, □
Mondo 9 (10 vite): △, R2, △, △, □, X, O, L1, □, △, □, □
Livello finale (0 vite): X, △, X, X, R1, □, O, X, L1, X

Vedere Tutti i Filmati

Uno degli aspetti migliori di questo gioco, sono le lunghe sequenze animate che contribuiscono a definirne l'atmosfera. Ora potete vederle tutte senza dover giocare questo titolo poco eccitante. Digitate le password nella schermata Password, la stessa nella quale avete inserito le password dei livelli.

Cinema 1: O, L1, X, △, □, X, X, X, L1, R1
Cinema 2: O, R1, □, △, L1
Cinema 3: X, R2, □, X
Cinema 4: □, R1, □, X, X, X, O, O
Cinema 5: X, △, X, X, R1, □, O, X, L1, X



▲ I filmati di questo gioco sono veramente eccezionali, la qualità è così alta che non sfigurerebbero nemmeno ad un festival di animazione tridimensionale!

Critical Depth

Lo scorso numero vi abbiamo fornito i primi codici per *Critical Depth* della Single Track. Beh, ne abbiamo rimediati degli altri, così abbiamo pensato di pubblicarli subito. Ora potete spadroneggiare in tutti gli oceani senza dover pensare a cose come l'energia e le munizioni! Avrete notato che il codice delle munizioni infinite fornito nello scorso numero non funziona correttamente? Le correzioni al codice sono riportate più avanti. Scusate per l'errore (però non dovreste lamentarvi se tentate di barare)!



▲ Con il codice di armi illimitate potrete distruggere i nemici con una qualsiasi delle armi disponibili in questo gioco. Inoltre non dovrete nemmeno temere di finire le munizioni!

Invincibilità

Durante lo svolgimento del gioco, premere L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, →.

Danno Quadruplicato

Per fare quattro volte il danno normale premere R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓ durante lo svolgimento del gioco.

Armi Illimitate

L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↓.

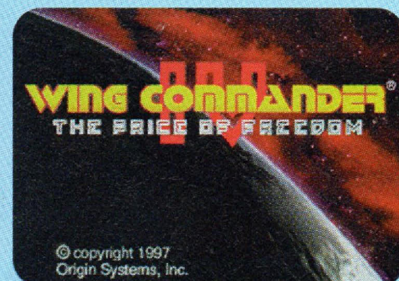
Wing Commander 4

Selezione del Livello

Con questo codice potrete iniziare la vostra avventura da qualsiasi missione. Nella schermata del Copyright, premete ↑, ↓, ↓, ↑, R2. Entrerete nella schermata per la selezione del livello. Sceglietene uno e premete X per iniziare.

Super Laser

Avete dei problemi a sbarazzarvi dei piloti avversari? Usate questo codice per distruggere qualsiasi astronave con un singolo colpo. Prima di tutto inserite il trucco per la selezione del livello e scegliete una missione. Mentre state affrontando i caccia avversari, premete L1 + L2 +□. Vi basterà un solo colpo per sbarazzarvi dei cattivoni. Occhio a non colpire un vostro compagno.



▲ Inserite il codice quando appare questa schermata.

Auto Destruct

Menu dei Trucchi

La maggior parte di questi codici vanno inseriti nel Cheat Menu. Per poter sbloccare questa sezione, dovete andate al menu principale e premere ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1. Ora iniziate un gioco e premete START per metterlo in pausa. Se avete inserito correttamente il codice vedrete l'opzione Cheat Menu tra quelle offerte nello schermo di pausa. Inserite i seguenti codici nel menu dei trucchi. L'opzione nascosta vi sarà resa disponibile dopo aver digitato il codice abbinato.



▲ Dopo aver digitato il codice per sbloccare il menu dei trucchi, iniziate il gioco e mettetelo in pausa per visualizzare il nuovo Cheat Menu.



▲ Alcune opzioni possono essere attivate e disattivate a piacimento mentre altre diventano effettive appena iniziate a giocare.

Nitro Extra: L1, O, ↓, L1, ↑, □, O, R1
Soldi Extra: L1, R1, ↑, O, ↓, □, →, R1, L1
Aggiungi un Minuto al Time Trial: ↓, L1, L1, O, O, R1, ↑, □, L1
Invulnerabilità: L1, L1, L1, L1, ←, O, O, □, L1
Carburante Infinito: L1, O, ←, L1, O, R1, L1, ↑, R1, ↓
Menu di Messa a Punto: L1, R1, L1, ↑, ↓, O, ↓, →, ←, □, R1



▲ Nel menu di messa a punto ci sono molte opzioni per effettuare le regolazioni sulla vostra vettura. Potrete scegliere il motore migliore, le gomme e l'armatura per spargere il panico nel gioco.

Modalità Sangue: L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1
Angeli (Sorgono angeli dai pedoni uccisi; funziona solo quando è abilitata la modalità sangue): ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1
Selezione della Missione: ↑, ↓, O, L1, R1, L1, O, ↓, ↑
Missione Successiva (salta al menu successivo dopo quello dei trucchi): □, O, R1, L1, O, ↓, L1, ↑
Sbloccare Tutti i Time Trial: R1, L1, O, ←, O, O, ←, L1, O

Selezione della Macchina

Potete giocare su una qualsiasi delle macchine usando questo mega-codice. Primo, entrate nel menu di messa a punto della macchina. In questo menu digitate la seguente combinazione di tasti: ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1 L'opzione di selezione della macchina apparirà in fondo alla lista. Selezionatela ed avrete la possibilità di scegliere una qualsiasi delle tante vetture alternative.



◀ Le limo e le sedan sono da sballo, ma è l'ambulanza è una delle poche ragioni che ci spinge a giocare ancora con Auto Destruct.

Sbloccare Tutti i Time Trial

Il codice fornitovi qualche riga fa vi metterà a disposizione tutti i percorsi a tempo, ma potete anche aprirli uno alla volta digitando ciascun codice nella schermata Time Trial.

Percorso a tempo di New York: L1, →, ↓, ←, ↑, R1
Percorso a tempo di Tokyo: L1, ←, →, R1, ←, →, L1



▲ Nella modalità Time Trial, correte per la città senza dover sparare ai cattivi. Il livello di Tokyo è un po' più tortuoso degli altri.

Nightmare Creatures

Piccoli Mostri

Quanto è da sballo? Ci siamo imbattuti in un codice che trasforma i mostri di Nightmare Creatures in piccoli mostri! Fanno anche i rumori dei piccoli mostri (almeno quelli che emettono rumori). Per renderlo operativo dovete prima inserire il codice di selezione del livello - premete L1, L1,, L2, R1, R1, R2, SELECT. Un suono confermerà l'esattezza dell'inserimento. Ora (mentre siete ancora sul titolo) premete L2, L2, R1, R1, L1, R2, SELECT. Sentirete lo stesso suono di prima. Ora cominciate a giocare e potrete passare da un livello all'altro. Se guardate in cima alla selezione del livello, troverete un'opzione "Reduce". Cambiatela in ON e tutti i mostri diverranno mostriciattoli!



▲ Dopo aver digitato il codice e fatto partire il gioco, vedrete l'opzione di riduzione in cima allo schermo.

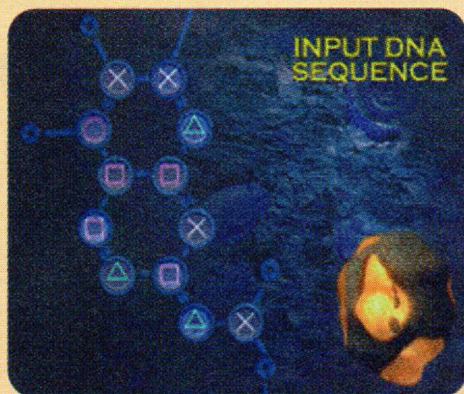


◀ Sono piccoli, ma possono ancora colpirvi con la stessa forza dei mostri a grandezza normale. Questo rende il gioco più difficile - visto che è più difficile colpire un oggetto più piccolo e vi troverete sempre a muovervi sopra le loro teste!

Lost World

Password per Tutti i Livelli con Tutto il DNA e 99 Vite

Volete provare tutti i livelli di questo gioco senza stressarvi a finire i vari schermi? PSM vi viene in aiuto con qualche utile codicillo. Inserite i seguenti codici nello schermo delle password (quello mostrato nella foto). In qualsiasi livello decidiate di andare, sarete equipaggiati di 99 vite.



Compy: X, X, O, △, □, X, □, X, O, □, △, □.
Hunter: □, □, △, O, X, □, □, □, □, X, O, △.
Raptor: X, X, O, △, □, □, □, X, △, □, △, □.
T-Rex: X, X, O, △, □, □, □, X, △, □, △, □.
Sarah: □, □, △, O, X, X, □, □, △, X, O, △.

Album Fotografico

Questa bellissima collezione di immagini merita davvero di essere vista. Inserite codici nella solita schermata delle password.

Compy: □, □, △, O, X, O, △, O, △, △, X, X.
Hunter: X, X, O, △, □, △, △, △, X, O, □, O.
Raptor: □, □, △, O, X, O, △, O, X, △, X, △.
T-Rex: △, △, □, X, O, □, O, X, X, □, △, □.
Sarah: △, △, □, X, O, □, △, X, □, □, O, O.



▲ **Facendovi un giro per la galleria di immagini potrete dare un'occhiata ad alcuni disegni preparatori del gioco. Vi farete un'idea di quanto hanno lavorato i grafici per realizzare *Lost World*. Peccato che non sia stata messa la stessa cura nella realizzazione del concetto di gioco.**

Super Password per Scelta del Livello

Questa password vi permetterà di giocare a qualsiasi stage di qualsiasi livello. Nello schermo delle password, inserite tre volte il seguente codice:
□, XO, △, △, X, □, O, △, O, X, □.

Treasures Of The Deep

Galleria di Codici!

I seguenti trucchi potrebbero rovinarvi definitivamente il gusto di giocare, ma chi può resistere a dei codici così invitanti. Vi raccomandiamo di non utilizzarli per finire il gioco, ma solo in caso di estrema necessità. Aria e Salute Massimo, Oro al Massimo, Avere la Mappa Completa e il Tempo Doppio nella Modalità Squalo, sono solo alcuni dei nostri trucchi preferiti. Prima di inserire uno qualsiasi dei seguenti codici, mettete il gioco in pausa. Se il codice verrà inserito correttamente il gioco leverà automaticamente la pausa.

Aprire Tutte le Porte del Livello
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, X, O, △, □

Oro al Massimo
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2

Aria e Salute al Massimo
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, ↑, ↓, ←, →, X, X

Invincibilità
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, △, △, X, X

Scelta Inquadratura
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, △, □, X, □

Avere la Mappa Completa
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, □, X, O, X, □

Tutte le Missioni Disponibili
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, ↓, →, ↑, ←, △, X

Completa l'Attuale Missione
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, △, △, △, ↓, ↓, ↓

Licenza di Pesca
Potete uccidere tutti i pesci che volete senza essere multati.
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, R2, R1, L2, L1

Velocità Super
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, R1, R2, R1, R2, R1, R2

Prendi la Tavoletta del Livello
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, L1, L2, L1, L2, □, O

Coperture On/Off
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, →, O, ↓, X, △, X, △

Riporta a 3 i Continue
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, R2, R2, R2, L2, L2, L2

Corrente On/Off
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, R1, L1, L2, R2, X

Tutte le Armi
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

Scoprire il Frame Rate
Non abbiamo idea di cosa serva
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, ←, ←, ←, O, O, O

Aria Illimitata
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △ △, →, →, O, O, △, O, X, □, ↑, →, ↓, ←

Tutti gli Equipaggiamenti
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2

Payload Illimitati
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, △, ↑, X, ↓

Doppio Tempo nella Modalità Squalo
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1

Completa Tutte le Missioni
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, □, X, X, X, □, △, △, △, □, X, X, X

Spegni le collisioni con i Nemici
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, ↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O

Trucco dello Schermo
Disabilitate il menu della pausa.
↓, X, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, O, O, △, X, ↑, ↓

Modalità Squalo
Calatevi nelle pinne di uno squalo affamato in un livello speciale sulle coste della California. Per potervi accedere, dovrete trovare tra l'85% e il 90% d'oro in ogni livello. Nessun codice vi porterà direttamente a questo livello, ma vi potranno aiutare ad arrivarci.



▲ **Usate più volte il codice per raddoppiare il tempo nella modalità squalo. Avrete così tutto il tempo necessario per nuotare e mangiare pesci indifesi, delfini e balene. Mangiare una balena non è una cosa molto carina da fare...**



▲ **Questo nuovo livello apparirà se riuscirete a prendere abbastanza oro nei precedenti livelli.**

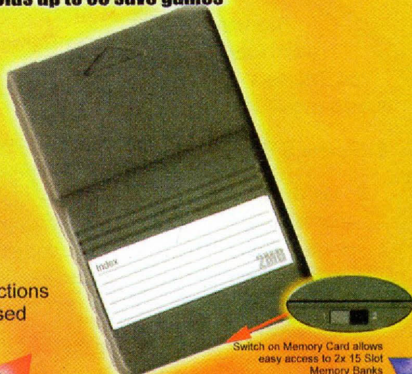


PER PLAYSTATION, SATURN, COMPATIBILE G-CON (NAMCO)

2 MB MEMORY CARD

for Playstation

- Double the size of standard memory cards
- No data compression for trouble-free saving
- Compatible with all games with a save option
- Holds up to 30 save games



Instructions enclosed

Switch on Memory Card allows easy access to 2x 15 Slot Memory Banks



BLAZE

BLAZE

NEWEL

Distribuzione videogames e accessori

Via U. La Malfa, 134 (ex Via Po) - 20032 Cormano (MI) - Tel. (02) 61.555.360 - Fax (02) 61.555.361

e-mail: commerciale@newel.it

CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSM non è solo un esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502. O ancora meglio tramite E-Mail: playpres@uni.net

Giga-redazione di PSM
Essendo io un PlayStation dipendente, mi reco giornalmente dal giornalaio (che bel gioco di parole!) per comprare riviste specializzate di ogni genere.
Appena un mese fa ho trovato casualmente il primo numero di questo giornale, incastrato tra un Game Master e un PSX e, incuriosito dalla particolare copertina, dalle otto pagine riservate a Resident Evil 2 e dai segreti svelati di FFVII, l'ho acquistato con fiducia. Da quel giorno non aspetto altro che mettere le mani sul secondo numero ma, prima che questo avvenga, ho deciso di scrivervi una lettera, per chiedervi informazioni e eventuali trucchi, ma passiamo alle domande:

1. Esiste un modo per usare lo scimmione di *Dragon Ball Bout*?

2. Con l'avvento del PlayStation 2, dovrò cambiare console o i miei giochi verranno supportati dal nuovo sistema?

3. Non c'è un altro modo per usare Katze in *Bushido Blade*? Non mi va di dover finire tutto lo SlashMode senza mai venire ucciso!

4. Esiste un modo per battere le due restanti Perfect Weapons in *FFVII*?

5. Leggendo il primo numero ho notato numerose citazioni del gioco *Crown 2: City of Angels* e non ho ancora capito se lo ritenete un buon gioco o lo sconsigliate caldamente.

6. In *FFVII*, dopo aver giocato allo Speed, nel Gold Saucer, per tantissime volte ed aver ottenuto quasi 11 Masamune Blades (più altri strani oggetti), Cloud si è piegato in due e ha pronunciato: "huuug", o qualcosa del genere. Era solo una crisi di vomito o qualcosa d'altro?

7. Faranno mai un film su *RE2* o *Tomb Raider*?

8. Esistono finali speciali per *FFVII*?

9. Aggiungerete qualche gadget ai prossimi numeri?

Qui finiscono le domande e subentra la supplica: invece di accartocciare la lettera e imitare le gesta di Micheal Jordan, facendola finire nel vostro cestino redazionale, perché la ritenete indegna di essere pubblicata sulla vostra bellissima rivista, pubblicatela, perché per me è molto importante (rischierei di perdere la scommessa con i miei amici).
Sincerissimi saluti,

Francesco Gioia
Fenis AOSTA

LUCA: OK, Francesco, hai vinto la scommessa! Se si tratta di soldi, dividiamo. Ora veniamo ai tuoi numerosi e complessi quesiti:

1. Per ora non ci risulta che ci siano trucchi per usare lo scimmione. Se qualcuno conosce un metodo per sboccare questo personaggio, si faccia sentire qui in redazione.

2. Non si sanno ancora delle notizie certe e definitive sulle caratteristiche della PlayStation 2. Alcune voci incontrollate dicono che sarà compatibile con i vecchi giochi. Quindi tienili da parte i fino a quando non avremo notizie certe.

3. L'unico altro modo per utilizzare Katze è avere una Game Shark e inserire questo codice: 800a10040001.

4. Ti riferisci forse alla Emerald e Ruby weapon? Se è così allora ecco come sconfiggerle. Per distruggere la Emerald dovrai avere la Underwater Materia. Così non avrai più quell'assurdo limite di 20 minuti. Poi dovresti avere la W-Summon Materia, per poter usare due volte la magia Knights of the Round. Se hai la Mime Materia potrai avere quattro Knights of the Round invece di due. Fai una buona scorda di Turbo Ether perché l'Emerald Weapon ti succhierà via l'energia magica. Così equipaggiato dovresti fargli tanto male! Se la sconfiggerai allora riceverai in premio la Earth Harp. Quando affronti la Ruby Weapon non attaccarla quanto l'artiglio è sopra la sabbia o userà l'attacco quicksand per eliminare gli altri membri del gruppo. Quando l'artiglio è sotto la sabbia, evoca Bahamut, visto che qui la magia Knights of the Round non funziona. Ti consiglio di unire la magia Revive alla Final Attack Materia. Se vincerai sarai ricompensato con la Desert Rose.

5. Lo sconsigliamo vivamente a tutti!!!

6. Non era nulla di preoccupante solo una crisi di rigetto di Speed!

7. Questa domanda ha già trovato risposta nella rubrica Monitor di questo mese.

8. Purtroppo no!

9. Cerrrrto! Vi stiamo preparando delle sorprese che vi faranno cadere le mascelle! Ciao e facci sapere come è finita con i tuoi amici.



▲ Ti capiamo Giocchino! Anche noi siamo impazienti di giocare a *Metal Gear Solid*!

Penso che il vostro giornale sia il migliore e vorrei che durasse per molto tempo. Avrei 3 domandine da farvi:

1. Sapete se la modifica per la "PLAYSTATION" può rovinare la console stessa?

2. In futuro pubblicherete la soluzione completa di "RIVEN"; "COMMAND AND CONQUER 1-2"?

3. Quando uscirà "METAL GEAR SOLID"?

Marucchi Gioacchino
ROMA

ALESSANDRO: Grazie dei complimenti Giocchino. Passiamo subito alle tue rispostine:

1. Sicuramente invaliderà la tua garanzia (sempre che non sia già scaduta da tempo per i fatti suoi) per il resto sembra che la modifica non dia alcun problema.

2. La soluzione di *Riven* l'abbiamo pubblicata sul numero 2 di PSM. Su quello stesso numero potevi trovare dei codici per *Command & Conquer 2*.

3. In Italia se ne parla sicuramente dopo settembre. Anche in USA dovrebbe uscire dopo l'estate. Ciao!

Volevo congratularmi con la redazione e i collaboratori del giornale, che è fatto veramente bene in ogni sua parte, e poi farvi alcune domande:

1. Nonostante mi sia informato da tutte le fonti a mia disposizione, nessuno ha saputo dirmi comeprendere i personaggi segreti di *Tekken 2* (Kazuya, Acex e Roarr). Voi siete l'ultima ancora disalvezza di un Tekkeniano disperato, quindi vi prego, pubblicate sullo spaccacodici il segreto!

2. Quando uscirà *Tekken 3*, avrà un suo spazio sul vostro giornale con i commenti e i trucchi?

3. Il gioco da sala *Street Figther VS Marvel* della Capcom, sarà mai disponibile su PlayStation? Quando?

Vi ringrazio di tutto e vi prego, rispondete ad un povero maniaco dei picchiaduro!

Marco De Laurentiis
Via Cheren 16, 00199
ROMA

FORUM

Ogni mese mettiamo giù il joypad per un attimo di riflessione su un aspetto del mondo PlayStation videogiochi. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing srl – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione.

L'Argomento Del Mese

COS'E' CHE RENDE INDIMENTICABILE LA FINE DI UN GIOCO?

Mentre leggo le vostre risposte al nostro primo quesito ("Un gioco può essere troppo lungo?"), mi rendo conto che molti di voi hanno sottolineato quanto sia importante che un gioco abbia una buona fine. Visto che ci tenete tanto, abbiamo pensato di proporvi quest'argomento nell'articolo di questo mese.

Se avete letto l'articolo "Come costruire un buon gioco" pubblicato sul primo numero di PSM, allora sapete quanto sia importante la fine per un videogioco. La sequenza finale deve essere la vostra ricompensa per tutto il tempo, gli sforzi e la passione che avete messo per terminare il gioco.

Certo l'azione e il divertimento sono le cose che maggiormente cercate in un videogame, ma è anche importante avere un motivo concreto per cui giocare. Se i vostri sforzi saranno premiati da un finale insulso, tutta l'esperienza di gioco risulterà meno soddisfacente. Come abbiamo già detto nel nostro "Bonus" del primo numero, un gioco dovrebbe finire con un punto esclamativo, non con un punto. Dovreste essere così eccitati di aver finalmente battuto l'ultimo nemico che vorreste chiamare tutti gli amici per dir loro che ci siete riusciti. Una buona fine dovrebbe avere un sacco di effetti visivi, essere spettacolare e memorabile. Un giusto coronamento a tutto il tempo che avete passato con il joypad in mano. Inoltre dovrebbe mettere la parola fine al gioco stesso, chiudendo la storia e dando una risposta a tutte le domande insolute. Come ciliegina finale dovrebbe sbloccare sezioni nuove del gioco o mostrare immagini originali ed informazioni sul dietro-le-quinte. Alcune chiusure di gioco rivelano nuovi codici e offrono nuove caratteristiche per la prossima volta che si gioca. Questa scelta è ottima perché vi ricompensa con nuovo gioco e vi incoraggia a continuare a divertirvi. OK, ora è il vostro turno. Voglio sapere che ne pensate di una buona fine. Datemi anche qualche esempio di giochi la cui fine vi ha deluso, ed in cosa sarebbero dovuti essere migliori (ma per favore, siate più brevi possibile). Come sempre sceglieremo le risposte migliori e le pubblicheremo in questo spazio, così speditele in fretta!

"UN GIOCO DOVREBBE FINIRE CON UN PUNTO ESCLAMATIVO, NON CON UN PUNTO."

Chris Slate

La domanda di Forum: Aprile

Può essere troppo lungo un gioco?

Abbiamo cominciato questa rubrica solo tre mesi fa, e le vostre risposte sono state entusiasmanti! Come promesso ecco le vostre lettere pubblicate! Forza ragazzi datevi da fare. Ed ora senza altre chiacchiere, diamo un'occhiata a quello che dite...

La chiave è la storia. Serve un buon intreccio per andare avanti. La grafica ed i suoni vi accompagnano durante il gioco, ma anche loro alla fine devono terminare. *Final Fantasy VII* è stato un buon gioco lungo e mi sono un po' emozionato quando Aeris è morta! Tuttavia, *FFVII* aveva qualcosa di ripetitivo (l'ho detto? Devo essere pazzo!). Le battaglie a casaccio erano sempre le stesse e volte il gioco mi annoiava.

La fine, per quanto bella possa sembrare non dice nulla sui singoli personaggi. Ho ancora un sacco di dubbi.

Penso che un gioco lungo sia sempre un male (è ironico, perché adoro i GDR!). Mette poco voglia di rigiocare visto che ci vuole tanto a finirlo, così probabilmente non ci giocherete più. Non sono riuscito a rigiocare a *FFVI* (ho smesso prima di uscire da Midgar) ed ho venduto la mia copia.

La mia soluzione è un gioco un po' più breve, ma con molti finali che invoglino a giocare ancora. I giochi divertenti invitano a giocare di nuovo.

Matt Tipton
MTIPTON@monm.edu

Non ho terminato ancora *Final Fantasy VII* per molte ragioni. Verso la fine del gioco, poco prima della battaglia finale, ho capito che i mostri riducevano i miei personaggi in poltiglia. Non avendo terminato molte delle ricerche collaterali, i miei personaggi non erano abbastanza potenti per arrivare alla fine del gioco. Così mi sono trovato ad allevare i Chocobo ed impegnarmi in tutte le ricerche collaterali, cercando di potenziarmi quanto bastava per arrivare alla fine.

Per me non è così che dovrebbe andare un gioco. Le ricerche collaterali non dovrebbero essere così importanti e si dovrebbe poter andare diritti alla fine senza avere niente da temere. Ora sono molto arrabbiato; non so se mi verrà mai voglia di finire il gioco visto che stanno uscendo altri bei titoli. E' una sfortuna perché l'idea di base della storia era fantastica. Sono stato sbalzato via dalla storia e non ho più voglia di giocarvi. Non mi importa più. Ho investito tutto questo tempo e se volessi arrivare alla fine diverrebbe un lavoro, non un gioco.

Chris
Wootini@aol.com

Non avrei mai pensato di vedere il giorno in cui avrei definito un GDR "troppo lungo". Sfortunatamente è il caso di *Wild Arms*. Era un gran gioco, con una trama incredibilmente intrigante, ma doveva esser molto più breve di quanto non sia. Era davvero necessario battersi col demone Quarter-Knights così tante volte? La Sony non avrebbe potuto inserire più cattivi invece di riciclare sempre lo stesso fino all'ossessione?

Ho quasi smesso di giocare quando cercavo l'Ocarina per evocare il Golem. Ci ho messo tanto di quel tempo a trovarla che non ho usato il gioco per almeno due mesi. Poi sono tornato indietro e ce l'ho fatta. Quando tutto è finito, la mia memory card mi ha rivelato che ci sono volute più di 30 ore di gioco. Per il giocatore medio 30 ore non sembrano un'eternità, ma qui 10 ore sono servite per fare la stessa cosa.

Per rendere grande un GDR, la storia deve essere al primo posto e i rompicapo al secondo posto. Sei in ascolto, Sony? La prossima volta non fare ancora l'opposto.

Dave
Kelesis88@aol.com

E' inevitabile che i giochi diventeranno più corti –MOLTO più corti. Io (e sospetto molti degli altri lettori) vorrei avere il tempo ed i soldi per giocare a tutti i giochi che voi presentate ogni mese. Con tanti giochi di qualità che escono è un po' frustrante non poterlo fare. Molta gente non può permettersi (sia come tempo che come soldi) di giocare con sei o sette titoli al mese.

Ora, non sarebbe meglio se i giochi avessero il prezzo e la durata di un film? Ormai è possibile che un gioco costi 8 dollari (visto il calo dei prezzi di un CD-ROM) e che duri un tempo tra le due e le sei ore. Provate ad immaginare il livello di dettaglio che un programmatore potrebbe mettere in un gioco lungo solo tre ore. La qualità aumenterebbe, l'esperienza di gioco sarebbe più intensa e i giocatori si potrebbero cimentare con una gamma di titoli più ampia.

Preferireste giocare un solo gioco della durata di 30 ore o a 10 giochi della durata di tre ore ciascuno? Pensateci, e pensate a che esperienza sarebbe mettersi di fronte ad un film della durata di 50 ore. Vorreste davvero farlo?

John O'Fallon
John@maxum.com



A dispetto della sua storia coinvolgente, molti giocatori non sono riusciti a terminare *Final Fantasy VII*.

CHRIS: Bel lavoro, gente! Il parere generale è che i programmatori dovrebbero stare molto attenti a non rendere l'azione troppo ripetitiva, visto che il troppo stroppia. Sono rimasto molto impressionato dal fatto che molte vostre lettere non affrontino solamente il problema, ma diano anche una soluzione. Speriamo che i programmatori siano su questa lunghezza d'onda!

CARLO: Ad un maniaco di picchiaduro devo assolutamente rispondere io! Un ringraziamento veloce per i complimenti e poi passiamo subito alle risposte:

1. Sbloccare Kazuya è piuttosto semplice, basta finire il gioco con uno qualsiasi dei Sub-Boss (i personaggi che affronti prima di Kazuya). Se a te invece interessa sbloccare Evil o Angel, allora dovrai finire il gioco utilizzando Kazuya. Sbloccare Roger e Alex è un po' più complesso. Dovrai aver prima liberato tutti i personaggi nascosti. Poi inizia una nuova partita in Arcade Mode e scegli Heihachi. Quando arrivi al terzo combattimento, lascia che l'avversario porti la tua energia fino al 5% (è molto difficile riuscirci). Ora fai attenzione, non farti più colpire e sconfiggi l'avversario. Se hai fatto tutto giusto sentirai il gioco dire 'Great!'. Il tuo prossimo scontro sarà con Roger/Alex. Ora termina il gioco è avrai sbloccato anche questi personaggi.

2. Credo che questo numero abbia già risposto abbondantemente alla tua domanda.

3. Visto che la Capcom sembra voler far uscire anche *Street Fighters III* su PlayStation, non vedo perché non debba convertire anche *SF Vs Marvel!* Per ora non c'è nulla di sicuro, ma tieni d'occhio Checkpoint per saperne di più.

Ciao e fammi sapere se ti sono stato d'aiuto.



▲ **Con *Tekken 3* i vostri joypad prenderanno fuoco!**

Cara redazione di PSM,
da quando ho visto e comprato la vostra rivista la mia vita è cambiata.
Di solito le riviste per PlayStation hanno molti difetti ed io vi dirò che PSM ne ha uno solo, è troppo lunga! Scherzo, questo non è un difetto è un enorme pregio e spero che continuerete così!! Siete grandi!! Arriviamo al vero scopo della lettera, ovvero assillarvi di domande:

1. Quand'è che vedrò recensione e guida di THE LAST REPORT?

2. Mi consigliate l'acquisto di RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT (si scrive così?) oppure di aspettare l'uscita di RE2?

3. Aspetto DEAD OR ALIVE o mi compro BUSHIDO BLADE?

4. Cosa significa BUSHIDO BLADE?

5. BUSHIDO BLADE 2 è lento come il suo predecessore?

6. A parte gli scherzi com'è la grafica di REEL FISHING?

7. Quando uscirà REEL FISHING? Il mio negoziante non sa neanche cosa sia!
Adesso vi devo lasciare

Riccardo Ortolani
Via Belisario 29 RAVENNA

P.S. Grazie per la guida di FINAL FANTASY VII!!!
P.P.S. A pag. 24 del N°1, il Flash Kick di Guille mi sembra cambiato, o sbaglio?
P.P.P.S. Come vi chiamate voi che gestite contatto?
P.P.P.P.S. Così nella prossima lettera vi potrò infamare per nome.
P.P.P.P.P.S. Scherzo, adesso però ciao sul serio!!

CARLO: Grande Riccardo! Le tue parole ci danno così tanta energia che potremmo anche sparare un Hadoken! Noi continueremo a mettercela tutta per farvi sorprese numero dopo numero! Voi non smettete mai di mandarci consigli. Ma veniamo alle tue richieste:

1. Il gioco è stato recensito sul numero 2, inseriremo la soluzione in uno dei prossimi numeri (se troviamo un po' di spazio).

2. Ormai RE2 è uscito! Comunque ti consiglio di comprarli entrambi.

3. Personalmente adoro *Dead or Alive*. E' uno dei picchiaduro più divertenti mai usciti per PlayStation. *Bushido Blade* è ormai un po' vecchiotto e tra non molto uscirà il seguito. Quindi DOA ha la mia preferenza!

4. Il Bushido è l'antico codice cavalleresco che guidava i Samurai giapponesi. Blade in inglese significa lama.

5. Più o meno!

6. Molto bella! Anche se un po' statica e ripetitiva. Lo scorrere del fiume è veramente mitico.

7. Non ci sono notizie su un suo arrivo ufficiale in Italia, ma visto che dopo il nostro articolo quel gioco è divenuto richiestissimo, penso che dopo l'estate ci potrebbe essere qualche sorpresa.

P.S. Non è mica finita lì. Non perdere il numero 7 di PSM, avrai una bella sorpresa.
P.P.S Cavolo qualcuno se ne è accorto! Chiediamo umilmente scusa. Per fare penitenza prenderemo a frustate Luca Carta!
P.P.P.S Siamo i soliti Alessandro, Carlo e Luca.
P.P.P.P.S. Puoi prendertela tranquillamente con Luca, tanto lui ci è abituato ad essere trattato male!
P.P.P.P.P.S. CIAO!

Salve,
mi chiamo Fabio e volevo complimentarvi per la vostra nuova rivista. Volevo darvi dei consigli per vendere ai ragazzi di tutta Italia PSM:

1. L'idea della copertina disegnata è fantastica e il formato della rivista piccolo è una buona trovata.

2. Allegare alla rivista adesivi o poster attira anche i clienti non interessati alla PlayStation.

Infine volevo chiedervi se pubblicherete recensioni con voto anche per giochi americani e/o giapponesi.
Mi raccomando pubblicate molti trucchetti, perché sono una delle cose fondamentali per una rivista.

Ciao! Fabio
PSM
HEI!! Che cosa vuol dire PSM?!

ALESSANDRO: Cosa?!? Non sai cosa vuole dire PSM?!? Ma è semplicissimo PlayStation M. La M può voler dire tante cose. Magic, Mia, Mammamiacheficata... Anzi! Perché non ci dite voi cosa vuole dire la M. A parte gli scherzi, grazie per i tuoi consigli ci aiuteranno a migliorare la nostra/vostra rivista. Qualche recensione di giochi giapponesi già la facciamo. *Tobal 2* e *Front Mission* Alternative sono per ora solo in versione nipponica.
Ciao!

Cari Zombie, mi chiamo Rossi Daniel, sono un fanatico di BIO HAZARD 1 e naturalmente 2. Prima di passare alle domande, volevo farvi veramente i miei complimenti per questa rivista che da subito mi è sembrata eccezionale. Mi piace il modo disinvolto e amichevole con cui vi riferite ai lettori. Continuate così. Ora passiamo alle domande.

1. Ho comprato PARASSITE EVE da poco, in versione Jap. Il gioco è splendido ma i dialoghi in giapponese penalizzano il gioco non facendo ben comprendere lo scopo dei vari livelli. Io mi sono bloccato al Central Park, dove ogni strada che imbocco mi porta sempre allo stesso punto. Mi aiutereste?

2. In BIO HAZARD 2 , nel 2° piano c'è una misteriosa porta con delle barricate, in cui Leon non può accedere. Sapete per caso come si fa?

3. Dove avete pigliato quelle berrette Parappa?

4. Possiedo NINJA TENCHU, sempre in versione Jap. L'autosave è presente alla fine di ogni livello, ma non riesco a capire come si fa a mettere il Load Game. Ormai le ho provate tutte! Help!

5. A vostro parere, qual è il miglior gioco tra TOMB RAIDER 2 e BIO HAZARD 2? Molti saluti ancora!

P.S. Potreste pubblicarmi almeno voi? E' già la 6ª volta che scrivo ad una rivista senza essermi mai visto.
Bellissima la copertina!



▲ **Come si fa a resistere al fascino delle ragazze di DOA. Ormoni a parte, ti posso assicurare che DOA è un ottimo picchiaduro.**

LUCA: Visto Daniele! Questa volta ti è andata bene, sei stato pubblicato! Grazie dei complimenti, lettere come la tua sono fondamentali per l'Ego della redazione.

1. Purtroppo le tue indicazioni sono un po' vaghe e spiegare come si risolve l'intera sezione di Central Park porterebbe via troppo spazio alla rubrica della posta. In ogni caso eccoti qualche piccolo aiuto nella speranza che possa esserti utile. Una volta dentro Central Park, vai a sud e salva il gioco. Ora dirigiti verso il sentiero ad U. Nello schermo successivo troverai tre cancelli che portano allo Zoo. Prendi quello centrale e vai a nord-ovest fino a quando non trovi un save point vicino ad una porta. Entra in questa stanza ed apri il cassetto in alto a destra per trovare una chiave. Continua a cercare in questa stanza per trovare altri utilissimi oggetti. Esci da questa stanza e vai a destra finché non trovi un'altra porta. Usa la chiave per aprirla. Vai dentro il vetro rotto che vedi sulla sinistra e segui il sentiero fino a raggiungere un'area con tre ceste. Dopo aver aperto le ceste vai ancora a destra e sarai fuori. Ora sulla sinistra dovresti vedere un sentiero che ti porterà in un'altra area di gioco. Nel caso queste indicazioni non ti bastassero prova a mandarci un'E - mail o un Fax in redazione. Non dimenticare di spiegarci bene dove ti sei bloccato così potremo aiutarti al meglio.

2. Grazie alla guida completa pubblicata nei due numeri precedenti dovresti già aver trovato risposta a questa domanda.

3. E' materiale promozionale distribuito al Tokyo Game Show dell'altr'anno.

4. Seleziona la terza opzione del menu principale. Seleziona la quinta voce del menu che ti appare. Ora dovresti essere nella schermata relativa alle opzioni della Memory Card. La seconda opzione è il Load Game. In questo modo dovresti poter caricare una partita salvata.

5. Personalmente preferisco *Bio Hazard 2*, ma in redazione ci sono anche tanti fan di Lara. Ciao e ricorda sempre quale rivista ha per prima pubblicato una tua lettera!!!

Cari amici di PSM,
sono un vostro fan e sono un maniaco dei videogiochi.
Il vostro giornale è il migliore fra tutti, l'ho comprato per caso e mi è piaciuto molto. E' l'unico giornale che ho letto da cima a fondo. L'articolo che mi è piaciuto di più è stato quello su RESIDENT EVIL 2, e mi sono gustato anche i trucchi su MOTO RACER e DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22.
Vorrei farvi qualche domanda.

1. Esiste il gioco di Olly e Benji per il PSX?

2. Uscirà Ken il Guerriero per la PlayStation?

Grazie per aver letto la mia lettera.
P.S. Mi potreste dare qualche trucco del DESTUCTION DERBY 2 e di INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE?

LUCA: Caro amico misterioso, ti sei dimenticato di mettere il nome. Comunque ecco le risposte alle tue domande:

1. Per adesso no! Ma non si sa mai visto che quella serie è ancora molto popolare in Giappone.

2. Neanche Ken ha ancora un suo gioco su PlayStation. Nel volumetto allegato a questo numero dovresti aver trovato tutti i trucchi che ti servono. Ciao

Cara redazione del mitico PSM,
ho scelto la vostra rivista fra molte altre e credo che sia veramente la migliore in assoluto.
Volevo farvi qualche domanda:

1. Mi conviene fare la modifica universale? Se sì quanto mi verrebbe a costare? O sarebbe meglio aspettare che i giochi escano in versione PAL?

2. WIPEOUT XL è già in circolazione nella versione PAL?

3. F.F.VII è adatto a un ragazzo come me di 13 anni?

4. Qual è fino ad ora il miglior picchiaduro in circolazione?

Grazie tante e ciao. (Come ci si può abbonare?).
P.S: parte riguardante FORUM lo sono d'accordo con Chris perché per me il gioco non deve essere troppo lungo. Oppure può essere lungo, ma anche avvincente fino alla fine.
Ti piace F.F.VII?

Edo Benazzi

CARLO: Grazie per averci scelto! La tua considerazione sui giochi troppo lunghi è stata spedita a Chris nella redazione americana.

1. La modifica universale invalida la garanzia. Quindi se la tu PlayStation è ancora in garanzia ti consigliamo di aspettare. Il prezzo può variare da negozio a negozio, ma se ti chiedono più di £100.000 ti consigliamo di andare ad un altro negozio. Se finora hai resistito senza giochi d'importazione, allora ti conviene continuare ad aspettare che i giochi escano PAL.

2. Certo! In versione PAL si intitola *WipeOut 2097* ed è disponibile da febbraio nella serie Platinum a prezzo ridotto.

3. Se il ragazzo di 13 anni adora i GDR e conosce un po' d'inglese, allora *FFVII* è il gioco per lui!

La lotta è tra *Tekken 3, Dead or Alive* e *Tobal 2* per quel che riguarda il 3-D. Per i classici picchiaduro bidimensionali *Street Fighter Alpha II* è fantastico, lo seguono a ruota tutti gli altri della Capcom.
Come avrai visto negli ultimi numeri, è possibile abbonarsi a PSM!

Carissima redazione di PSM,
sono un ragazzo di 17 anni che vuole darvi il benvenuto tra le riviste dedicate alla fantastica console PLAYSTATION.
Sono diventato subito uno dei vostri accanitissimi fan e credo che il vostro giornale sia uno dei migliori tra quelli attualmente in circolazione. Una delle novità che mi ha colpito, è l'enorme sezione che avete dedicato ai trucchi e segreti che molti altri magazine considerano in minima parte.
Grazie a voi infatti ho potuto terminare NIGTMARE CREATURES che mi stava quasi portando all'esaurimento nervoso.
Volevo inoltre porvi alcune domande:

1. Si parla di SENSIBLE SOCCER 2000, se è vero, quando uscirà?

2. E' prevista l'uscita di MK 4.

3. E' vero che TOMB RAIDER 3 uscirà sulla PLAY STATION 2?

4. Secondo il vostro modesto parere con la nascita del NINTENDO 64 la PLAYSTATION ha perso molti dei suoi sostenitori?

Grazie per l'attenzione e cordiali saluti.
Danilo D'auria – NAPOLI.

ALESSANDRO: La sezione delle strategie e dei codici è una delle parti che noi riteniamo più importanti della rivista. In questo numero Spaccacodici è un po' più corto visto le lunghissime strategie che abbiamo inserito ed il libretto con i codici per i vecchi giochi. Siamo felici di averti aiutato a terminare *Nightmare Creatures*.

1. Tutto vero! *Sensible Soccer 2000* uscirà a giugno, insieme alla nuova versione di *Kick Off*!

2. Certo, come avrai già scoperto sul numero 3 di PSM. Il prossimo mese abbiamo altre novità riguardo MK4.

3. Non ci risulta. Il prossimo Natale uscirà il terzo titolo con Lara come protagonista e s'intitolerà "Le Avventure di Lara". Anche questo funzionerà tranquillamente sulla tua PlayStation 1.

4. Assolutamente no. Finché il Nintendo 64 non tirerà fuori un gioco veramente eccezionale, la gente continuerà a comprare la PlayStation. Ciao!

Prima di tutto, vorrei farvi i complimenti per la fantastica rivista, che a differenza delle altre, fa recensioni su giochi americani e giapponesi e regala i mitici adesivi. Inoltre il formato è stupendo, è di taglia perfetta e il prezzo non è molto elevato.
Dopo tutti questi complimenti passiamo alle domande.

1. E' prevista l'uscita di R.E.A. serie Platinum!

2. Dove avevo la testa, non mi sono ancora presentato, sono un ragazzo di 14 anni e mezzo e mi chiamo César (sono nato in Francia e vi passo 4 mesi all'anno), ho comprato la mia PlayStation un anno fa.

3. E' prevista sui prossimi numeri una recensione di SENSIBLE SOCCER 2000?

4. Quanto costerà la PlayStation 2?

Vi mando un sacco di saluti
Lisi César Sephiroth
Tivoli

LUCA: Ciao César, grazie dei complimenti. Visto che passi 4 mesi della tua vita in Francia, conoscerai anche molte riviste PlayStation francesi. Cosa ne pensi? Ti piacciono? Facci sapere!
Intanto che aspettiamo la tua prossima lettera ecco le risposte.

1. Sì, ma non sappiamo ancora la data d'uscita! Secondo le fonti Sony sembra che dovremo aspettare fin dopo l'estate (infatti gli zombie soffrono troppo a uscire nei soleggiati

MARKETPLACE

il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo playstation.

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?". Bene ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM, dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando. Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail. **PSM** non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.

Vendo
Fighting Force (PAL) a L. 60.000 (come nuovo) oppure lo scambio con altri titoli.
Telefonare allo 051/248543 ore pranzo/cena e chiedere di **Filippo** oppure scrivere a ro11272@iperbole.bologna.it

Vendo
Sony PlayStation PAL + 7 giochi + controller + controller analogico + memory card. Il tutto a L. 650.000
Tel. 0187/965814

Vendo
per Sony PlayStation diversi giochi tra cui: *Tekken 3* (jap), *Resident Evil 2* (Usa), *Gran Turismo* (Jap), *Final Fantasy VII* (Usa), ecc... a prezzi da concordare.
Chiamare dalle 18 alle 21:30 allo 0347/ 6751416 **Massimiliano**.

Vendo
per Sony PlayStation i seguenti game: *Resident Evil 2* (Usa), *Tekken 3* (jap), *Final Fantasy Tactics* (Usa), *Tenchu* (Jap), *Tomb Raider 2* (Ita), *F1 '97* (Ita), *Gran Turismo* (Jap) ed altri (più di 20 titoli tra Ita - Jap - Usa).
Inoltre per Nintendo 64 vendo *Starfox, PilotWings, Mariokart* ed altri 12 titoli a partire da L. 60.000. Sconti per grandi acquisti!
Inoltre arretrati delle riviste :
Superconsole da n. 1 al 31
Game Power da n. 1 al 66
Master Games - Zeta (n. 1-2-3) - Kappa - CVG - PlayStation Magazine Ufficiale ecc.
Tel. 0123/347012 chiedere di **Fabrizio**.

Vendo
Game Boy Pocket più gioco nuovissimo a prezzo trattabile vendo per PlayStation una memory card da 120 blocchi. Vendo per Psx inoltre i seguenti giochi: *F 1 '97, V-Rally, G-Police, Actua Soccer 2, Iss Pro, Z, Worms, Red Alert, Diablo, Warcraft 2, Warhammer, Castelvania, Loaded* e molti altri.
Telefonare 071/880511 **Cristian** ore serali.

Spedite il tutto al seguente indirizzo:
PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
I navigatori Internet posso usare il nostro indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

Vendo
giochi per PlayStation originali a basso prezzo. Tra i quali *Tekken 3, Dead or Alive, Fifa '98* e molti altri. Vendo inoltre Sony PlayStation Universale con conv RGB e Nintendo 64 Jap. Cerco pistola PSX per giochi Namco.
Annuncio sempre valido
Telefonare allo 059/908291 e chiedere di **Elia**.

Vendo
Nintendo 64 Pal più 2 Joypad più memory card più *Fifa '98*. Tutto in garanzia con imballi e cavi originali L. 400.000 trattabili.
Inoltre cerco per PSX un Joypad analogico dual shock.
Scambio o vendo svariati giochi per PSX.
Tel. 081/5861528 - 0347/7685036 **Gianni** delle Donne.

Compro
giochi per P.S. (PAL) a partire dalle 20.000 alle 60.000 lire, inoltre compro memory card. Un saluto a tutti i maniaci della Play e non mi deludete. Spedite liste con prezzi a: Simone **Bottali** Via Fosella n° 59 - 19021 Arcola (Sp).

Vendo
per PSX il gioco *Resident Evil 2* (vers. amer.) a L. 40.000.
Solo Milano e provincia.
Tel. 0347/6632189 **Giuseppe**.

Vendo
i seguenti giochi per Psx PAL originali: *Tekken* L. 25.000 - *Myst* L. 35.000 - *Alien T.* 35.000 - *Iss pro* L. 40.000 - *Legacy of Kain* L. 40.000 - *Tomb Raider 2* (no custodia) L. 40.000 oppure scambio i primi 4 giochi con *Time Crisis* + gun + spese di spedizione a mio carico oppure scambio con *Over Blood, Smash Court Tennis, Tetris*.
Telefonare allo 0771/729762 dalle 12.00 alle 15.00 e chiedere di **Antonio**.

Cerco
Sega Satur con adattatore universale, pago max 170.000 lire. Inoltre cerco i seguenti giochi: *G-Police* (pal), *Armored Core Phantasma, US. Navy Fighter, Zero Pilot, TFX, Warammer* (pal), *X COM I e II, Youngblood, Front Mission Alternative;* compro o scambio con *Ace Combat, Warhawk, Victory Boxing* (pal), *Tiger Shark, Fade to Black*.

Solo per Parma e province limitrofe, ore pasti allo 0521/780862 **Massiliano**.

Vendo
per PlayStation una memory card da 120 blocchi e molti giochi in versione PAL tra i quali: *Actua Soccer 2, Die Hard Triology, Worms, Loaded, John Madden '97, Nhl '97, Rampage World Tour 2*, e molti altri. Cerco anche accessori a prezzi modici. Eventuali scambi. Telefonare ore cena 071/880511 **Cristian**.

Vendo
per PSX i seguenti giochi:
Oddworld, Abe's Oddysee (pal), *Fade to Black* (pal), *V Rally* (pal), *Toshinden 2* (pal) *Blazing Dragons* (pal), *Street Fighter: the Movie* (pal), *The Raiden Project* (pal), *Tekken* (pal), *Warhammer - SOTHR (pal), X-Com eu* (pal), *Command & Conquer* (pal), *D. Derby 2* (Usa).
Prezzi da concordare.
Max serietà. Telefonare dal lunedì al sabato e chiedere di **Paolo** 049/9386785.

PlayStation Club
sta per nascere a Parma, cerchiamo soci per creare gruppi di gioco e una ludoteca. Per adesioni o informazioni telefonare allo 0521/780862 in ore serali chiedendo di **Massimiliano**.

Vendo
i seguenti giochi: *Resident Evil 2, Tomb Raideir 2, Fighting Force* con altri giochi possibilmente picchiaduro o corse.
Se interessati scrivere a ro11272@iperbole.bologna.it
oppure telefonare allo 051/248543 e chiedere di **Filippo**.

---

giorni d'estate: gli si screpola la pelle).

2. Piacere di conoscerti! Ora anche tu sei un membro onorario del PSM Team!

3. Certo! Non perdere il prossimo numero.

4. Ahia! Questa è una domanda veramente difficile. Dipende molto da che caratteristiche avrà. Visto che la Sony non ha detto nulla di ufficiale e che quello che hai letto finora sono solo ipotesi, dovremo aspettare ancora un po' per darti una risposta precisa. Comunque pensiamo che non dovrebbe superare le £ 500.000. Ciao e salutaci le ragazze francesi!

Cara Redazione di PSM:
Sono un ragazzo di 12 anni di nome Marco. Casualmente mi sono ritrovato tra le mani la vostra rivista. All'inizio non mi sembrava un granché ma dopo averla letta ho notato che non era per niente brutta, anzi, la rivista conteneva certe idee davvero innovative. La copertina ad esempio, può vantarsi di essere disegnata (a mano) dai disegnatori più famosi. E che dire delle recensioni? Non saranno tanto lunghe, questo sì, ma spiegano quei piccoli particolari che altre riviste non sono abituate a scrivere. Questa è una delle poche riviste dalle pall... ehm... dalle ruote quadrate.
Vi fate un mazzo gigantesco per far sì che questa non abbia lati negativi verso noi lettori. Complimenti, mi avete stupito, vi ammiro molto per tutto ciò. Di certo non butterò mai la vostra rivista nel cassonetto della spazzatura come ho fatto con altre, al contrario invece, continuerò a leggere il vostro giornale e sarò il vostro lettore più accanito. Ma basta con le lacrime e passiamo alle domande.
Rullino le trombe. Squillino i tamburi perché è arrivato il momento solenne: appunto le domande.

1. Todd McFarlane disegnerà mai una copertina del vostro giornale?

2. Tekken 3 avrà altre modalità oltre quella di picchiaduro?
A questo punto vorrei salutare Ciccio, Peppe e Ivan (lo spostato). Ciao!!! Continuate così!!!
P.S. Non hanno mai pubblicato in nessun giornale una mia lettera.
Pubblicatemi almeno voi, OK?
Ciao!!!
State ancora leggendo? E' finita!!! CIAOOO!!!

Marco Russo
Reggio Calabria

ALESSANDRO: Grandioso! Anche il mitico Marco entra a far parte del PSM Team. Siamo veramente felici di averti convinto grazie alla qualità della rivista, perché lo scopo che ci siamo prefissi è fare una rivista di videogiochi che rispetti i suoi lettori! Dopo esserci asciugati le lacrime di gioia, ecco le tue risposte!

1. Il caro Todd è molto impegnato a gestire il marchio "Spawn". Ormai è più un manager che un disegnatore, ma noi continueremo a tampinarlo finché non lo convinceremo!

2. Esiste il Tekken Force Mode in cui dovrai affrontare orde di nemici in uno schema di gioco con scorrimento orizzontale: una specie di *Final Fight* o *Streets of Rage*. Inoltre, nascosto nel gioco, c'è anche un Ball Mode in cui i personaggi usano i loro colpi per tenere sospesa in aria una grossa palla. Chi la fa cadere ha perso! Questa modalità è veramente molto divertente e innovativa.





I Segreti di Tekken 3

OK, questo mese vi abbiamo dato un bel po' di mosse, ma c'è ancora un sacco di informazioni che non sono entrate in questo numero! Il prossimo mese potete aspettarvi altri trucchi da sballo, a partire dal metodo per ottenere i personaggi segreti. In più vi forniremo dei suggerimenti per trarre veramente il massimo da questo incredibile titolo. Ehi, quando un gioco è così grande, sappiamo che non potete fare tutto da soli!

Crash 3



Intervista esclusiva con Jeff Rubin, Presidente della Naughty Dog, che ci rileva tutti i segreti del passato e quelli sul futuro della serie Crash. Inoltre una strordinaria anteprima piena zeppa d'immagini.

Ancora *Mortal Kombaaaat 4!!!*

CAVOLO DI CERNIERA!

Altre foto ed informazioni sull'attesissima conversione di MK4 per PlayStation. Se siete come noi, starete sbavando nell'attesa di avere altre succulente notizie. La grafica sarà fluida come nell'originale? Quali nuove caratteristiche ha aggiunto la Midway? Quali personaggi? Ve lo diremo il mese prossimo, così assicuratevi di non perderci!

E come se ancora non lo sapeste, potete sempre aspettarvi:

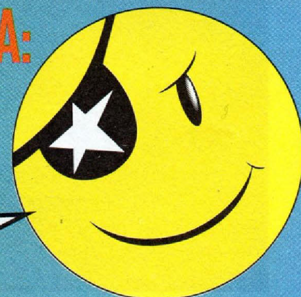
- Gli ultimi titoli per PlayStation
- I codici più nuovi per PlayStation
- I giochi di punta per la PlayStation

Proprio tutto quello che ha a che vedere con la PlayStation

IN PIÙ, abbiamo messo gli occhi su qualche gioco di serie A:

- Crash 3
- NFL Extreme
- Mega Man Legend
- Gran Turismo
- Tomba!
- Legacy of Kain: Soul Reaver

E ALTRI ANCORA



E BEN ALTRA ROBA E' IN ARRIVO!!!

L'ULTIMA SFIDA!

Siete sicuri di essere dei veri campioni? Pensate di aver già finito un gioco e di non rigiocarlo più?
Ecco per voi nuovi stimoli e difficoltà per dimostrare di essere degli incontrastati maestri dell'arte videoludica.
Per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo:



Play Press Publishing, Viale delle Milizie, 34 - 00192 ROMA
Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci.

Sfida n.1: Gran Turismo

Guadagnate le macchine da medaglia d'oro

Dovrete passare un totale di otto prove diverse per ciascuna delle patenti. Le tre macchine che riceverete dopo aver guadagnato tutte le 24 medaglie d'oro scuoteranno il vostro mondo! Per vincere questa sfida dovrete essere i primi a mandarci una foto o una videocassetta della Concept (patente B), della Toyota TRD 3000 GT (patente A) e della Nissan 400 R (patente A internazionale). Queste sono davvero le macchine più difficili da sbloccare in tutto il gioco, quindi in bocca al lupo!

Sfida n. 2: Tekken 3

Guadagnare tutti i personaggi segreti

Ormai tutti voi avrete già acquistato una copia giapponese di Tekken 3. Solo i più bravi e perseveranti tra voi riusciranno a sbloccare tutti i personaggi di questo gioco. Se ci siete riusciti, spediteci una foto o un nastro che dimostri la vostra impresa! Accertatevi che la schermata di selezione mostri TUTTI i personaggi (consiglio: usate il Vs. Mode). Se pensate di essere padroni di *Tekken 3*, questo è il lavoro giusto per voi, per cui datevi da fare!

Sfida n. 3: HotShots Golf

Guadagnare tutti i personaggi

HotShots Golf è uno dei più divertenti giochi sportivi usciti ultimamente. Una delle caratteristiche che ci tiene incollati al monitor è la possibilità di trovare un sacco di personaggi nascosti e nuovi percorsi. Per dimostrarci la vostra bravura, dovete essere i primi a sbloccare tutti i personaggi e mandarci una polaroid o un nastro della schermata di selezione dei personaggi. Non c'è dubbio che questa sia una sfida davvero impegnativa, specie per gli ultimi personaggi, ma se vi impegnerete a fondo ci riuscirete.

Iniziano ad arrivare in redazione chili di lettere con i vostri mega record. Ci sta bene, perché vi abbiamo sfidato e voi ci avete giustamente risposto! In questo numero pubblichiamo le immagini dei lettori che per primi sono riusciti a completare le missioni richieste. Continuate a cimentarvi e presto in questo spazio ci potrete essere voi.



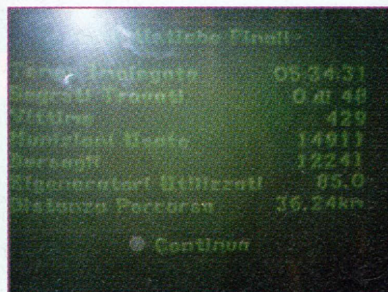
▲ MARCO CELIA & PATRIZIO SOTGIU

◄ **In occasione dell'Expocartoon di Roma abbiamo organizzato un mega-strafico torneo di Tekken 3. Ecco la foto del vincitore e di un suo amico - tutti e due consolemaniaci!**

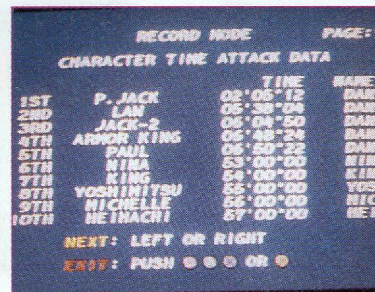




▲ TOMMASO ZUCCARI



▲ IGOR & GIANMARIA SAGRATINI



▲ DANILO AIANI















Codemasters





COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Questo è il gioco di Colin McRae, il plurititolato campione di Rally. A bordo della sua magnifica Subaru Impreza WRC vivete con lui tutte le emozioni nello splendore della grafica tridimensionale più dettagliata e veloce.
Assetta la tua auto, seleziona il tipo di gomme, la lunghezza dei rapporti, le sospensioni e altro ancora basandoti sul percorso che dovrai affrontare! nLa tua auto sarà sottoposta alle più forte sollecitazioni, deformandosi, danneggiandosi e sporcandosi persino di fango nei tratti più accidentati, proprio come nella realtà!

- Il primo gioco che ti permette di partecipare allo sviluppo delle caratteristiche della tua vettura adattandola al percorso e alle condizioni climatiche. Grazie ad una sezione manageriale potrai, con il denaro guadagnato durante le gare, migliorare la tua auto o ripararla dai danni subiti durante la gara.
- Incredibili effetti fisici applicati alla macchina che potrà danneggiarsi, sporcarsi e altro ancora.
- Esclusive visuali di gioco "reali" con l'inquadratura dello schermo che si muove seguendo il campo visivo del pilota.
- Il più accurato Rally finora apparso su PlayStation.
- Gareggia in 8 differenti ambienti, con 6 piste ciascuno.
- Effetti grafici di qualità superiore, condizioni meteo variabili.
- Azione fenomenale a 2 giocatori in modalità a videata divisa!
- Completamente in italiano sia per Psx che per PCCD.





HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it